XENOBLADE CHRONICLES 2 · PERFECT DARK · BATTLEFRONT II · CUPHEAD




NEW
DONK
CITY
STIVAL
FESTIVAL
Crazy Cap
NEW DONK CITY
FESTIVAL
TAXI

EDITORIAL

A FONDO



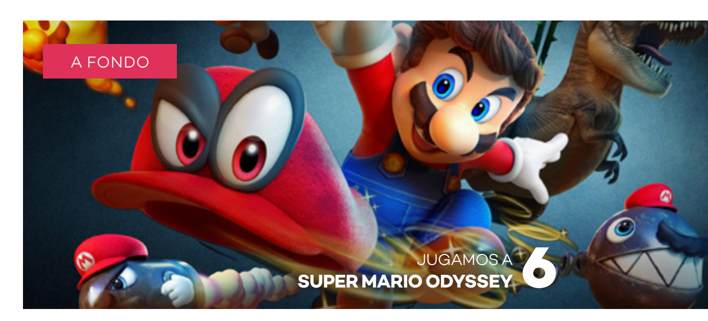
PULSA START

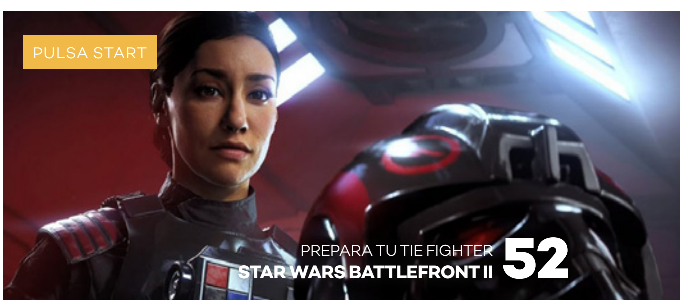
LEVEL UP!

INSERT COIN

COCINA GEEK

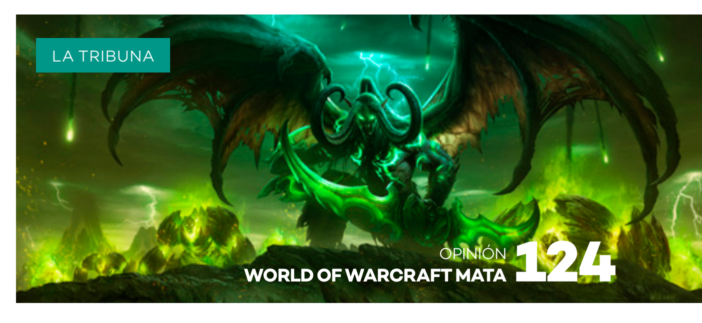
LA TRIBUNA











REDACTORES

No son todos los que están,
pero sí están todos los que son.
Aquí tienes parte del equipo que
día a día trabaja para nutrir GTM
de contenido único.





Álex G. Rodríguez
@AlexGR47
REDACTOR

...

Adicto a los *survival-horror* y seguidor de los títulos que exploran la oscuridad humana. Se rumorea que duerme con una Samurai Edge bajo la almohada.

Alejandro Castillo
@Acastillo117
RESPONSABLE A FONDO

...

Camionero de vocación. Por los pasillos de la redacción corre la leyenda de un redactor desaparecido, una cuneta y tráfico de órganos...



CUPHEAD

Llega a nuestras manos el aclamado Cuphead, un plataformas diferente, inspirado en el arte de las piezas de animación más tradicional.

PÁG. 30

«It's-a-me! Mario!.»
—Mario



Robe Pineda
@RobePineda9
RESPONSABLE PULSA START

...

Cada mañana, le reza al sol desde su balcón. Cuenta la leyenda que es un fanático de la Saga Souls y que esconde un orangután en su desván.

Javier Bello
@Javi_B_C
REDACTOR

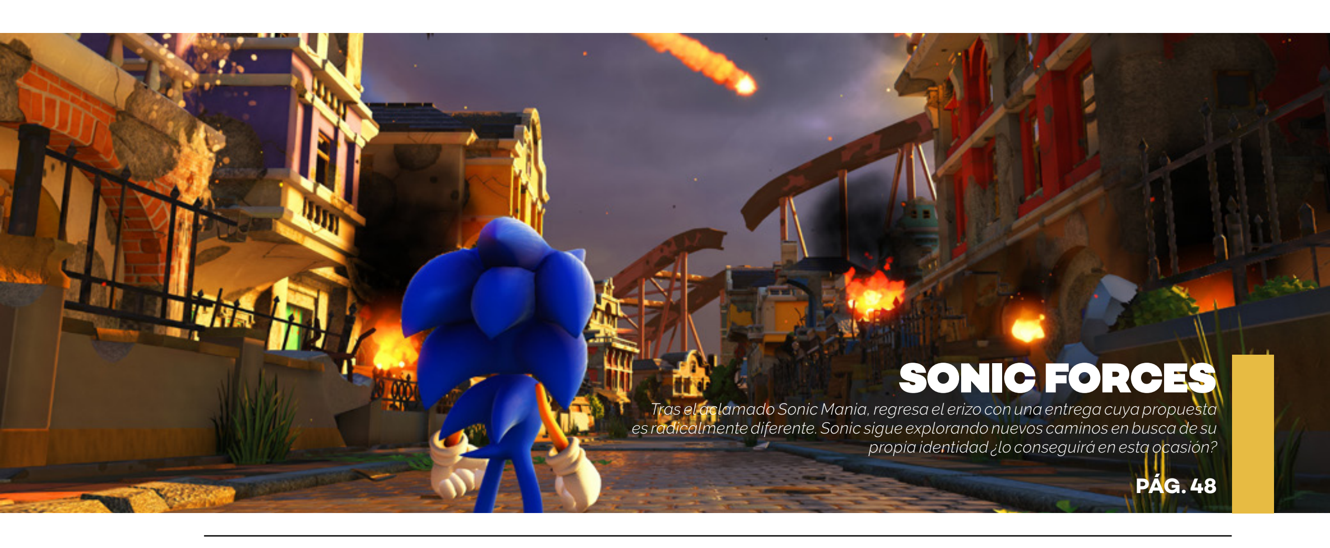
...

Nuestro legendario hombre-pollo. Multidisciplinar, no sólo es un experto consumado en retro sino que diseña y edita piezas multimedia.

Jon Andoni Ortiz
@er_jonan
REDACTOR

...

Guerrero galáctico y jugador empedernido de PC. Es un experto en temas retro y, además, está ahorrando para su propio sable láser.



SONIC FORCES

Tras el aclamado Sonic Mania, regresa el erizo con una entrega cuya propuesta es radicalmente diferente. Sonic sigue explorando nuevos caminos en busca de su propia identidad ¿lo conseguirá en esta ocasión?

PÁG. 48



E D I T O R I A L

Majia se escribe con jota

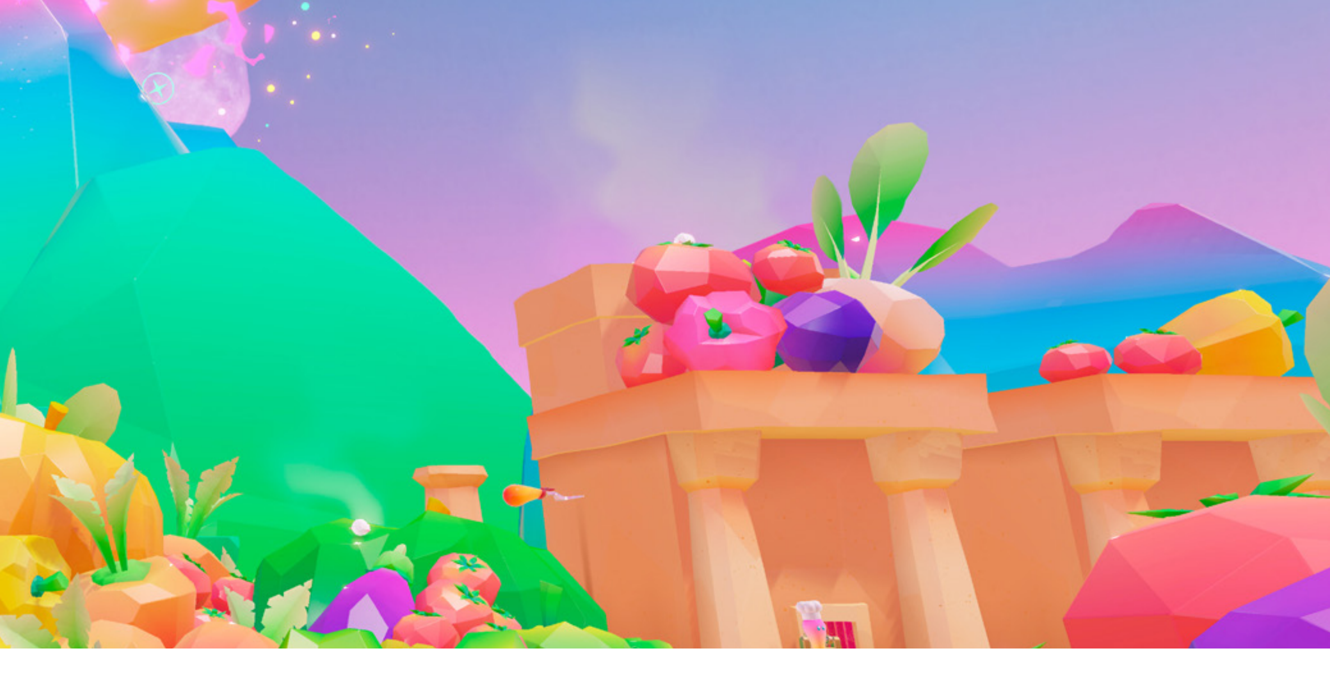
POR JUAN TEJERINA

No han sido pocas las cejas que ha arqueado el titular de la revista que tienes entre manos. Y es precisamente ese gesto lo que buscábamos con él. La *Majia* (con jota) se ha olvidado. Un componente **tan ligado a Nintendo** ha caído en el olvido, hasta llegar al punto en el que son muchos los usuarios que no la reconocen. Que no la recuerdan. O que, tal vez, nunca la han conocido.

Hubo un tiempo en el que los títulos de Nintendo pugnaban por liderar la industria del videojuego. **La Gran N** competía de tú a tú contra sus rivales. Sacaba pecho frente a Sega y su erizo. Plantaba cara a Sony y su creciente potencial. Desfilaba, con paso regio, frente a Microsoft y su empeño por entrar en la industria. Diversos fueron los motivos que propiciaron lo que ocurriría a continuación, pero finalmente Nintendo decidió desmarcarse de la competencia y emprender **un camino en solitario**. Una senda que les llevaría a saborear el éxito, y también la derrota. A detenerse en el trayecto, tomar aire y **reflexionar**. A entender qué les había hecho grandes, para poder dar con la fórmula del regreso a aquellos días de gloria. A levantarse del barro con la cabeza bien alta y no cejar en su empeño de coronar la cima. Conociendo, ahora más que nunca, a sus seguidores. Sabedores de que su elemento diferenciador es —y ha sido siempre— aquello que hace mucho tiempo se definió como *"la Majia"*.

Desterrada. Sepultada durante años. Una palabra **caída en el olvido**, pero llena de significado para aquellos que —en su momento— la conocieron. Y es que hace ya mucho de aquellos días en los que los fieles a Nintendo hicieron suyo un vocablo de tintes peyorativos. Aquella aberración ortográfica que se esgrimía para ridiculizar al sector más afín a Nintendo, acabó por tornarse **en un estandarte** del mismo grupo. Un movimiento que desarmó al sector contrario y pasó a formar parte del acervo cultural del videojuego.

Cuando, en las comunidades de un internet **aún virgen de redes sociales**, se hablaba de "*Majia*"; se debatía acerca de un elemento etéreo y único que impregnaba los juegos de Nintendo. Algo que trascendía la técnica y el arte propios de cualquier elemento del ocio electrónico. La "*Majia*" respondía a la necesidad de dar nombre a un ente que no se podía ver ni describir, pero que estaba ahí. El estilema de la propia Nintendo. El inconfundible **espíritu imbuido** en sus juegos. Algo



que, si estuviésemos en el país nipón, podríamos definir como una suerte de *Yo-Kai (GTM #015, pág. 36)* que habita en el interior de las creaciones de Nintendo. O, simplemente, el inconfundible amor por el buen hacer.

La escueta acogida de Wii por parte del sector más "exigente" y el posterior declive de Wii U erosionaron la presencia de este vocablo, que poco a poco fue cayendo en el desuso hasta llegar a nuestros días, donde muchos no lo reconocen. O no lo han llegado a conocer.

Sin embargo, la llegada de *Super Mario Odyssey* no es sino la confirmación de que **la** *"Majia"* **ha vuelto.** De

> *Super Mario Odyssey es la demostración de que la creatividad debe centrarse en el videojuego y no en el marketing.*

que la mejor Nintendo está en primera línea de combate, y es algo que todo amante del videojuego debería celebrar en cierto modo. Dependiendo de tu perfil, pueden no gustarte los juegos de Nintendo, pero nadie puede negar que su **legado** e **influencia** sobre el resto de la industria son más que notables. Hasta el punto de saber que un acierto de Nintendo acabará reflejándose de forma positiva en las propuestas del resto de la industria. Y esto **es muy importante**.

Los primeros síntomas de mejoría llegaron con *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*, donde Nintendo lanzaba un órdago con todas las de la ley. Una de sus franquicias más queridas regresaba a nuestras consolas **renovándose por completo**. Algo inusual en Nintendo, una compañía que siempre ha hecho gala de un conservadurismo excesivo y un celo sin igual a la hora de introducir cambios en sus buques insignia. Sin embargo, aquel *Zelda* sembraba la semilla del cambio. Nintendo asumía que había llegado la hora de evolucionar, y lo hacía de mano de su hyliano más emblemático. De aquel que protagonizase uno de los títulos más queridos de la historia del videojuego. Sin embargo, *Super Mario Odyssey* se revela como la confirmación de que **algo** *májico* está ocurriendo en la compañía de Kioto. En esta ocasión, ha sido su buque insignia el que ha llegado al mercado con un planteamiento totalmente renovado, pero sin olvidar ni por un instante sus raíces ni sus puntos fuertes. Ahora, después de haber tenido la suerte de estar vivos en un año en el que se han juntado dos títulos que pasarán a la historia (*Zelda: Breath of the Wild y Super Mario Odyssey)*, es cuando ya no hay dudas al respecto: la *"Majia"* (con jota) de Nintendo **ha vuelto**. Y esto sólo puede significar algo maravilloso, pues regresa como el ave fénix en un momento en el que **la industria necesita recordar sus orígenes** más que nunca.

Nintendo ha dado **un golpe de autoridad** sobre la mesa, y es responsabilidad del resto de compañías escuchar a sus mayores. En Nintendo saben que la vorágine empresarial y económica están fagocitando por completo un sector que necesita, más que nunca, del cariño de antaño. Los nipones saben que esta industria no puede continuar por la senda actual. Que el ocio electrónico se debe al talento de sus creativos, al amor por lo que hacen, y al afán de superación. En Nintendo saben que la **creatividad** de la industria debe volcarse **en nuevas formas de diversión**: no en nuevas formas de monetización. Y es así como «La Gran N» ha puesto sus cartas sobre la mesa. Que el resto de compañías atiendan a lo que tienen que decir. Ha llegado la hora de hacer buenos juegos: no aplicaciones diseñadas para desangrarnos los bolsillos con la vana promesa de una diversión aún mayor.

Basta de hacernos creer que potencia equivale a diversión. La capacidad de divertir del videojuego es proporcional a la creatividad del equipo que lo firma.



ANÁLISIS

SUPER MARIO ODYSSEY

POR JUAN TEJERINA

OBRA MAESTRA

Nunca antes un titular había hecho tanta justicia a la aventura que nos encontraríamos en su interior. *Super Mario Odyssey* es una verdadera **odisea**, como nunca antes la hemos vivido bajo la gorra del bigotudo fontanero. Nintendo nos brinda un juego de una importancia capital, con un sinfín de lecturas que van más allá de lo que cabe esperar en una entrega de la franquicia. Tras más de cincuenta horas de juego, puedo decir sin miedo a equivocarme que *Super Mario Odyssey* es un fiel reflejo de la revolución que está sufriendo Nintendo desde sus entrañas. Es la materialización de que «*La Gran N*» ha decidido **abrazar el mundo que le rodea**. Nintendo se abre a nuevas influencias.Nuevas culturas. Nuevas formas de ver y entender el videojuego. Y eso se refleja en cada uno de los mundos que iremos descubriendo a bordo de la nave Odyssey.



Desde *Super Mario 64*, nunca antes un videojuego del fontanero me había hecho vivir tal torrente de sensaciones. Emociones que parecían dormidas en el recuerdo de un joven que, por aquel entonces, comenzaba a darse cuenta de que los videojuegos eran algo **maravilloso**. Mucho ha llovido desde aquella época y cada gota ha ido embarrando esa capacidad de asombro, mermando las posibilidades de sorpresa y sepultando la esperanza de que —algún día— llegase un videojuego capaz de volver a ilusionarme como antaño. Sin embargo, la Odyssey ha aterrizado en Nintendo Switch con una misión muy clara: **devolvernos la ilusión** a muchos jugadores. Con especial relevancia para aquellos que están —o estamos— un poco desencantados con el rumbo que está tomando la industria, donde la creatividad gravita en torno a nuevas maneras de hacernos pasar por caja en lugar de invitarnos a disfrutar.

Mario ha vuelto para recordarnos que el color **aún tiene lugar** en nuestras consolas. Que la mejor manera de hacer un juego es poniéndole mucho cariño. Que el videojuego debe entenderse como un todo, sin descuidar ninguno de sus apartados. Y que **la diversión debe primar** sobre todas las cosas. Que los jugadores no somos tontos: que no se nos engaña con fuegos artificiales. Que la **potencia**, sin talento, no sirve de nada. Y que el respeto por lo que haces, desde dentro, se traduce en la percepción que tus jugadores tendrán desde fuera.

Super Mario Odyssey se revela como un gran ejemplo de lo que puede ser un videojuego a día de hoy. Posicionándose en las antípodas de las propuestas que copan titulares, donde los micropagos, las *lootboxes*, los DLC's y los juegos incompletos son el pan de cada día. Nintendo nos brinda un titulo redondo, sin puntos débiles y sin recortes artificiales. Un juego que no escatima en ofrecer **lo mejor que puede dar:** sin reservas. El incombustible Mario saca lustre a su corona con un juego que va más allá de sí mismo y dejará una huella imborrable en

> *Una lección de diversidad cultural que va más allá.*

la que muchos futuros desarrollos se fijarán a la hora de sentar sus propias bases. Un título que marcará un antes y un después. Que será referente de muchos y vuelve a escribir la historia del videojuego. Una categoría reservada, por derecho propio, a **las obras maestras**.

Super Mario Odyssey supone una lección que nos habla de que el mundo es grande y diverso. De que no somos tan diferentes. Y de que el videojuego no tiene fronteras.

POR JUAN TEJERINA



EL REY HA VUELTO

NINTENDO SE REINVENTA

En todo título protagonizado por Mario —dentro de su saga principal— existen una serie de **pilares indiscutibles** que marcan la identidad de sus juegos y establecen un patrón que juega con la familiaridad entre el jugador y el propio juego. A medida que los tiempos cambian y los lanzamientos se suceden, Nintendo es una de las pocas compañías que sigue apostando por mantener estos pilares **intactos**: aceptando el reto de innovar sin alterar los cimientos de cada una de sus sagas.

De nuevo, Mario debe salvar a la princesa Peach de las garras de Bowser. Volveremos a calzar las botas del fontanero y regresaremos a aquel primer *Mario* que jugamos en su día. El objetivo es el mismo, pero nosotros hemos crecido. **Y Mario, también.**

Para empezar Mario **ya no es un fontanero**, o al menos así lo ha comunicado Nintendo. El que en su día fuese un manitas, hoy es un hombre con todo tipo de aspiraciones. Alguien que **no tiene miedo** a querer salirse de cualquier esquema y probar suerte en mil y un aspectos. Como si fuese un fiel reflejo de nuestra vida como jugadores: Mario ha probado a competir en múltiples disciplinas. Golf, tenis, motor, fútbol o béisbol son sólo algunos de los deportes que le hemos visto practicar. Más allá de haber participado en los Juegos Olímpicos, también ha protagonizado juegos de rol, estrategia e incluso puzles. Mario **lleva muchos años en esto**: y ha sido muchas cosas. Es por ello que Nintendo deja atrás su pasado como fontanero y le convierte en un reflejo de lo que cualquiera de nosotros puede ser. Alegoría que lleva a su máxima expresión con *Super Mario Odyssey*, donde la principal mecánica del juego —capturar enemigos con Cappy— refuerza esta línea de pensamiento. Hoy, **Mario puede ser cualquier cosa**. Incluso un Goomba, un Bill Bala o un Taxi.





Esta nueva entrega mantiene todos los elementos que hacen de Mario un juego característico, pero —tal y como ocurriese con *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*— aprovecha no sólo para reinventarlos sino que también **se sirve de los elementos de éxito del pasado** para traerlos al presente en forma de guiños y mecánicas más o menos evidentes. *Super Mario Odyssey* no es sino un compendio que nos narra la historia del propio Mario. El viaje que ha recorrido a lo largo de los años para llegar hasta hoy. Un viaje en el que el aprendizaje ha sido constante, y cuyos resultados quedan plasmados en todos y cada uno de los mundos que visitaremos a lo largo de nuestra aventura. Odisea es un título apropiado, no sólo por lo que propone, sino también **por lo que supone.**

Todo comenzará con el enésimo rapto de la Princesa Peach. Mario volverá a verse las caras con Bowser, **pero caerá derrotado** ante su ferocidad. Mientras el eterno enemigo se sale con la suya, Mario caerá desde los cielos hasta estamparse contra la superficie de un mundo desconocido y oscuro. Mientras, en nuestra mente aún perdura la imagen residual de **la gorra de Mario hecha trizas**. El símbolo de una derrota.

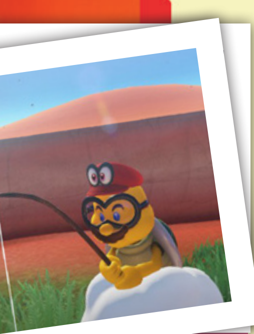
Es aquí cuando empieza la aventura. En este mundo conoceremos a Cappy, una suerte de fantasma con forma de sombrero que nos ofrecerá su ayuda. Cappy ha perdido a su hermana Tiara, también prisionera de Bowser. Una vez aliados con Cappy —que llega para quedarse— dará comienzo la odisea de Mario en aras de rescatar a Peach.

Reino Sombrero es un primer mundo que sirve como perfecta introducción a las mecánicas que sostendrán el juego al completo. Gracias a Cappy aprenderemos que podemos capturar a casi cualquier ser —animado o no— que se nos ponga por delante. La captura será **el catalizador** para adquirir ciertas habilidades y servirá como garante de un sinfín de mecánicas que romperán con la jugabilidad del propio Mario; desplegando un abanico de posibilidades que van más allá de lo que el propio ex fontanero puede ofrecer. Podremos **capturar ranas** para alcanzar nuevas cotas en la altura de nuestros

Cappy

Cappy se descubre como un secundario de lujo. Expresivo, divertido y entrañable, el compañero de Mario llega para quedarse. Es seguro que volveremos a verle más allá de *Odyssey*.

POR JUAN TEJERINA



Una apuesta por la variedad

—

Gracias a Cappy podremos meternos bajo la piel de un sinfín de criaturas que variarán por completo la jugabilidad, rompiendo con el esquema y explotando la variedad del título.

saltos. Meternos bajo las escamas de un Cheep Cheep y bucear sin límites a través de enormes bahías o incluso tomar control de una tapa de alcantarilla. Las sorpresas son muchas, y desvelar todas las nuevas formas de Mario sería arruinar lo que tiene que ofrecer.

Como homenaje, el juego está dividido en una serie de mundos que tendremos que ir visitando. Lo interesante de cada uno de estos reinos es lo que hay en su interior, pues **todos son muy diferentes** entre sí: no sólo a nivel artístico sino también de cara a las posibilidades jugables que ofrecen.

Lo que mantienen en común sus más de quince mundos es el hecho de que **todos apuestan por un componente de exploración divertido**, satisfactorio y que sabe evitar muy bien todos los males endémicos de cualquier *sandbox* de la actualidad. Podríamos decir que cada uno de los reinos de este *Mario* es un pequeño *sandbox* en sí mismo.

Visitaremos lugares de una belleza artística que nos dejará con la boca abierta, presentándose como **diferentes etapas en el viaje** del propio Mario. Necesitaremos reunir energilunas en cada uno de estos mundos, con las que aumentaremos la potencia de la nave Odyssey y desbloquear acceso a los reinos posteriores. Sin embargo, cada uno de estos lugares tiene un encanto único e invitan a ser explorados al máximo antes de proceder al siguiente. *Super Mario Odyssey* es una invitación constante a la degustación. A saborear cada milímetro de sus múltiples mapas. A degustarlo poco a poco. Al **disfrute más esencial** que se le puede pedir a un juego.

La presentación de cada nuevo destino tendrá un componente turístico que enriquecerá el plano jugable. Todos los reinos cuentan con una pequeña guía turística que nos dará más información del lugar, de sus habitantes, extensión e incluso puntos de interés. La idea es que disfrutemos cada una de estas localizaciones, pues son todos muy diferentes y es precisamente esta enorme variedad de mundos y mecánicas lo que hace del juego algo verdaderamente memorable. No hay espacio para el aburrimiento. La monotonía **no existe**.



PRODUCTOR

YOSHIAKI KOIZUMI

...

Este creativo japonés comenzó en Nintendo con The Legend of Zelda: A Link to the Past. Desde entonces, ha trabajado durante veinticuatro años en Nintendo.

—

"Más que guiarnos por la presión externa, nos movemos por la presión que nos ponemos nosotros mismos para hacer el mejor juego posible."

—

Ha trabajado como diseñador en Majora's Mask y Wind Waker. Ha dirigido Super Mario Galaxy y producido Super Mario Galaxy 2 y Super Mario Odyssey; revelándose como una figura de máximo peso en la compañía de Kioto.

Las diferencias entre reino y reino van mucho más allá de lo meramente estético. No sólo diferirán en tamaños, sino que también tendrán diferentes planteamientos. En cada mundo nos encontraremos con nuevas criaturas que capturar, nuevas mecánicas jugables que descubrir y —como consecuencia— nuevas formas de dar con las preciadas energilunas. Y así, descubriendo nuevas mecánicas de manera constante, entramos en una dinámica donde **el aburrimiento no tiene lugar.**

Si nos paramos a ver las similitudes entre reinos, todos tienen un patrón reconocible. En cada uno de ellos debemos encontrar energilunas, y también monedas propias de cada lugar. Estas divisas nos servirán para adquirir objetos únicos de cada reino, que por norma general serán **nuevos disfraces** para el protagonista: amén de un sinfín de *souvenirs* con los que decorar nuestra nave. Los disfraces **no van mucho más allá de lo estético,** y aunque resulta curioso vestir a Mario a tono con el entorno, lo cierto es que su impacto en el juego es mínimo. Asimismo, las



monedas de cada reino harán las veces de objetos coleccionables.

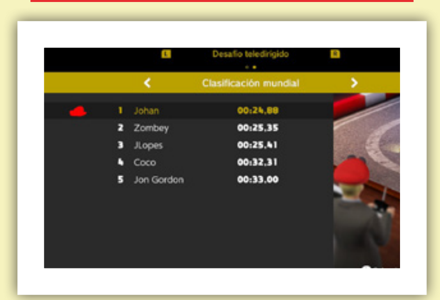
Dentro de cada mundo hay varias partes jugables claramente diferenciadas. Si cada uno de estos reinos hace las veces de *sandbox*, dentro del mismo tendremos acceso a un sinfín de modalidades de juego. El juego está pensado para explorar, indagar y obtener resultados. Es por ello que podremos movernos libremente por el mapeado y vernos envueltos en un **frenesí explorador** donde cada descubrimiento tiene premio. En cada colina aguarda un secreto: algo que hace de la exploración un componente **divertido y satisfactorio.**

Asimismo, encontraremos muchos accesos a fases enfocadas al **plataformeo más puro**. Si bien es cierto que muchas de estas fases resultarán sencillas para los jugadores más avezados, no es menos cierto que el título sabe medir sus propuestas y ocultar auténticos retos en los niveles más avanzados del juego. El diseño de este *Mario* responde a un objetivo muy claro: **ser accesible.** De modo que cualquiera puede disfrutar del reto que supone el juego, y enfrentarse a **desafíos mucho más despiadados** en sus compases finales. Como un guiño sensacional, a lo largo de todo el juego nos iremos encontrando con fases de plataformas **bidimensionales** que no sólo suponen un homenaje a la historia de Mario, sino que además ofrecen añadidos del apartado tridimensional.

Lo que hace de este Mario algo realmente memorable es la manera en que todas sus piezas encajan de forma orgánica entre sí. Desde el sensacional apartado sonoro hasta su insuperable dirección artística, todo se conjuga para que resulte difícil disociar sus componentes. La jugabilidad queda a prueba de bombas, la variedad que ofrece Cappy en el plano jugable es algo de lo que ningún juego en la actualidad puede presumir. La enorme variedad de mundos hará que visitemos lugares fastuosos para la vista y el sinfín de guiños a todos los juegos de Mario **redondean una propuesta** que no sólo hará las delicias de los amantes del videojuego: sino que tocará el corazón de aquellos que hemos crecido tras el bigote de Mario.

Además, como todo buen Mario que se precie, el juego va **más allá** de su historia principal y ofrece muchos alicientes para continuar jugando una vez disfrutado el final del título. Es precisamente a partir de este punto el momento en el que *Super Mario Odyssey* **se pone serio** y plantea una serie de retos jugables que no resultarán para nada sencillos, desplegando fases de plataformas muy exigentes e incluso la posibilidad de volver a visitar a los jefes de cada reino en su versión más agresiva y virulenta. Un apartado final pensado para aquellos que consideraron el viaje inicial como algo demasiado asequible para sus habilidades.

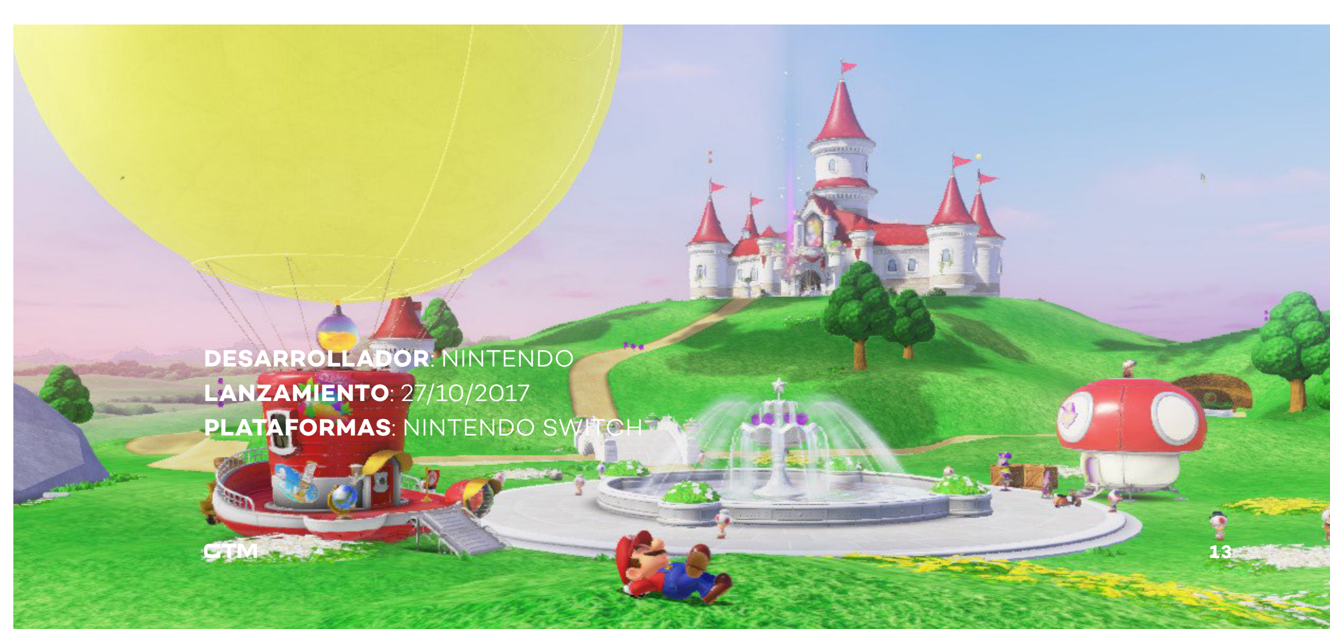
Este Mario supone **un homenaje a la historia del propio personaje**, y también una declaración de intenciones de todo lo que está cambiando dentro de Nintendo. El viaje ha comenzado, y Mario es la vela mayor de esta nueva aventura que promete desafiar a la propia industria y señalar un nuevo camino.



Posibilidades ilimitadas dentro de cada reino.

—

Cada reino nos ofrecerá un mapeado exclusivo que recorrer en busca de las preciadas energilunas. Para conseguir hacernos con todas, nos sólo debemos explorar, sino también superar fases de puro plataformeo y participar en diversos minijuegos: conducir coches de radiocontrol, saltar a la comba, correr contra un grupo de koopas o triunfar en alguna competición.



DESARROLLADOR: NINTENDO
LANZAMIENTO: 27/10/2017
PLATAFORMAS: NINTENDO SWITCH

ANÁLISIS

THE EVIL WITHIN 2

POR ÁLEX G. RODRÍGUEZ

★★★★★



BIENVENIDO A UNION

¿REDENCIÓN O PERDICIÓN?

Culpa y vergüenza. Sentimientos tan profundamente necesarios como destructivos si se llega a perder el control sobre ellos. Mientras que el primero aparece al causar un daño injustificado y permite al individuo ser consciente de sus errores en pro de repararlos, e incluso para no volverlos a cometer, el segundo muestra al sujeto una carencia de capacidades que, en principio, deberían estar ahí. En el momento que alguien confunde dichos sentimientos entre sí, se inicia un bucle de autodestrucción emocional, retroalimentando una sensación por medio de la otra. Sebastián Castellanos conocía a la perfección dicha experiencia: la culpa por no haber salvado a su hija de las llamas; la vergüenza ante la desaparición de su mujer mientras esta seguía una pista sobre una supuesta organización secreta... Un castigo eterno. Una penitencia de la que no podría escapar jamás, y que inevitablemente marcaría su carácter.

Asimismo, su paso por el primer STEM sin que siquiera fuese consciente de que se encontraba en su interior, junto a los recuerdos que materializó en sus entrañas y las incontables pesadillas a las que sobrevivió en aquel mundo, no ayudaron en absoluto a mantener la cordura de nuestro protagonista. Sebastián escapó como un hombre nuevo. Pero uno roto en miles de pedazos. El que antaño fue el mejor detective de Krimson había perdido tanto la fe como la esperanza... empezando por la que debería tener por y para sí mismo. Tres años después de aquellos sucesos, y sin haber sido capaz de hallar ni una sola pista que arrojara algo de luz a lo sucedido durante la primera entrega de la saga, sus días se habían convertido en un bucle de destrucción: todo lo que podía hacer era ahogar sus penas en alcohol, calmando la sed de sus demonios con el peor de los venenos. Y así fue, al menos, hasta que Juli Kidman decidió salir de entre las sombras para descuadrar su mundo un poco más: la joven le reveló que en realidad su hija Lily no estaba muerta, sino en poder de Mobius. No obstante, se encontraba en peligro y si quería recuperarla tendría que ayudarles. ¿Cómo? Volviendo a conectarse a STEM.





Lily Castellanos

Esta chiquilla no sólo es uno de los personajes principales de la historia sino que, además, será el eje central del argumento: el núcleo —nunca mejor dicho— sobre el que se desarrollará toda la trama de este nuevo STEM.

POR ÁLEX G. RODRÍGUEZ



Juli Kidman

—

Esta agente de Mobius , y quien un día asumió el rol de compañera y aprendiz de Sebastián, volverá a aparecer en escena para ayudarnos desde fuera de STEM a completar nuestra misión. ¿En qué lado de la balanza se posicionará la joven en esta ocasión?





En el interior de STEM: Union

—

Union es, al menos en apariencia, un idílico pueblo de Estados Unidos recreado en el interior del sistema. Pero nada más lejos de la realidad: pronto descubriremos los horrores que oculta en cada uno sus rincones.

Una vez comencemos nuestra aventura dentro del sistema STEM y tomemos pleno control de Sebastián, avanzaremos hasta encontrarnos en «*nuestra habitación*»: un lugar recreado gracias al subconsciente del protagonista y cuya importancia durante el desarrollo del juego será relativamente alta para el progreso del personaje. Lo primero que aparecerá frente a nosotros será un tablón con aspecto similar a los utilizados en investigaciones policiales, con sus fotos, sus hilos interconectados por chinchetas y sus anotaciones. En él obtendremos escasa información sobre el entorno u otros personajes; datos que, además, irán actualizándose según avancemos en la historia. Asimismo, en la sala contigua hallaremos nuestra primera diapositiva. Estas transparencias petenecen a uno de los grupos de coleccionables que encontraremos —o no— en las diferentes ubicaciones del interior de STEM; como era de esperar, para descubrir todos los detalles del presente y pasado del propio Seb y sus compañeros será necesario reunirlas todas. De igual manera, los diferentes documentos de texto enriquecerán la trama.

Los primeros compases del juego nos dejarán muy claro que algo no cuadra en este lugar, intuyendo que nuestra misión irá un paso más allá de limitarnos a encontrar a Lily. Al alcanzar la pequeña población de Union seremos conscientes de que está muy lejos de ser esa apacible ciudad que creíamos: unas criaturas con ciertas similitudes a los «*atormentados*» del STEM de Ruvik —enemigos de la primera entrega— vuelven a estar presentes en este sistema, solo que bajo el nombre de «*perdidos*». Para nuestra desgracia, los habitantes de Union han cambiado física y mentalmente hasta transformarse en unas criaturas que no dudarán en atacar a cualquier otra persona con la que se crucen en su camino... Ahora sí, «*Bienvenidos a Union*».

The Evil Within 2 es un título que mantiene la esencia original sin dejar de evolucionar dentro de su propio estilo. Un mundo que ha dejado de lado su aspecto guionizado, donde las opciones estaban limitadas, para apostar por una libertad mayor a la hora de afrontar los distintos desafíos y situaciones en las que se verá envuelto el detective Sebastián Castellanos.



Los chicos de Tango Gameworks han sido capaces de crear una buena experiencia *survival-horror* sin que esta se vea empañada por la libertad, los amplios escenarios o las pequeñas dosis de acción. Y es que, a diferencia del título original y sus emplazamientos limitados, Union no sólo puede ser explorada sino que además se nos incitará a ello: Sebastián tendrá en su poder un transmisor cuya señal se activará cuando nos encontremos en el radio de alguno de los distintos puntos de interés que hay repartidos a lo largo y ancho del mapa. Dichos puntos pueden ser zonas de misión secundaria —con su respectiva recompensa en caso de ser completada—, suministros o, y siendo quizá los más interesantes a nivel argumental, las memorias residuales. Estos ecos del pasado nos contarán distintas historias de quienes fueron los últimos supervivientes de Union.

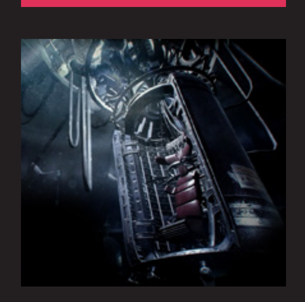
No obstante, y pese a la facilidad con la que encontraremos nuevas tareas en las que invertir nuestros esfuerzos, movernos de un lugar a otro del pueblo para alcanzar esas ubicaciones no será sencillo precisamente: «*los perdidos*», y posteriormente otras nuevas criaturas, pasearán por allí con la misma libertad que nosotros. La tensión será una constante presente en cada decisión que tomemos: ¿eliminamos a esos desgraciados a tiros o utilizamos el escenario a nuestro favor para atraerles y los quitamos de en medio asesinándolos sigilosamente? Quién sabe, ¿quizá sea mejor evitar cualquier confrontación innecesaria por si "*algo sale mal*"?

Pero no sólo de momentos tensos viven los amantes del género. Esta aventura nos permitirá experimentar otra serie de sensaciones: la duda al desconocer qué vamos a encontrarnos en el interior de la siguiente casa; el nerviosismo al estar forzados a pelear sin escapatoria; miedo por perder nuestros recursos en uno de esos combates innecesarios... Mas, ya se sabe: "*quien no arriesga no gana*". Por cada enemigo que eliminemos obtendremos cierta cantidad de gel verde, el cual servirá para mejorar las habilidades del detective. No obstante, tampoco hay que olvidar el gel rojo, con el que desbloquear habilidades que sin él no se podrían obtener. Éste está más limitado y se encuentra repartido por puntos concretos de los escenarios. Asimismo, también existe la posibilidad de encontrar piezas de armas o mejoras de las mismas, cuyo cometido será subir de nivel o adquirir ventajas para nuestro arsenal. Como viene siendo habitual en este tipo de títulos, los recursos y los suministros de fabricación serán escasos. Si hablamos de las balas, por poner un ejemplo de objeto de vital importancia por razones obvias, serán **las más *preciosas* que hayáis visto** en un videojuego, pero supondrán un bien bastante limitado. Conoceréis el verdadero dolor justo en momento que el intencionado "mal" *gunplay* de base os haga errar varios disparos en una situación donde los fallos se pagan caro.

En cuanto a la historia se refiere, hay que alabar el esfuerzo que han realizado por continuar con este universo de una forma más coherente y entendible, profundizando de manera directa sobre los personajes principales así como la organización tras las sombras y el sistema STEM. En lo artístico es, sin lugar a dudas, una bonita obra: cada pequeño detalle, cada enemigo y cada rincón que visitemos estará cuidado. No es perfecto, claro que no, pero cumple a la perfección y la frase de «*aprecia el arte*» cobra otro sentido cuando se valora el título de forma global. En resumidas cuentas, *The Evil Within 2* viene pisando fuerte, corrigiendo los errores del pasado y posicionándose como uno de los títulos más llamativos dentro del género que se han lanzado en esta generación. Una aventura resuelta de manera más que satisfactoria, equilibrada y con un buen ritmo a la que todos los fans del *survival-horror* deberían darle, por lo menos, una oportunidad.

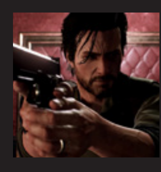
Stefano Valentini

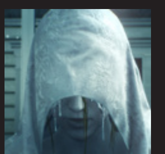
Siempre se ha dicho que «*el arte es una mentira que nos acerca a la verdad*». En el caso de este ex-fotógrafo nos llevará a los rincones más perturbadores de su mente, siendo él nuestro principal antagonista. No obstante, ¿qué verdades se mostrarán ante nosotros una vez lidiemos con él?

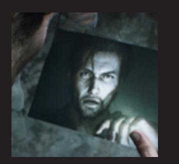


Mobius

En este capítulo descubriremos nuevos detalles de esta misteriosa organización y sus intenciones respecto a STEM









ANÁLISIS

SOUTH PARK

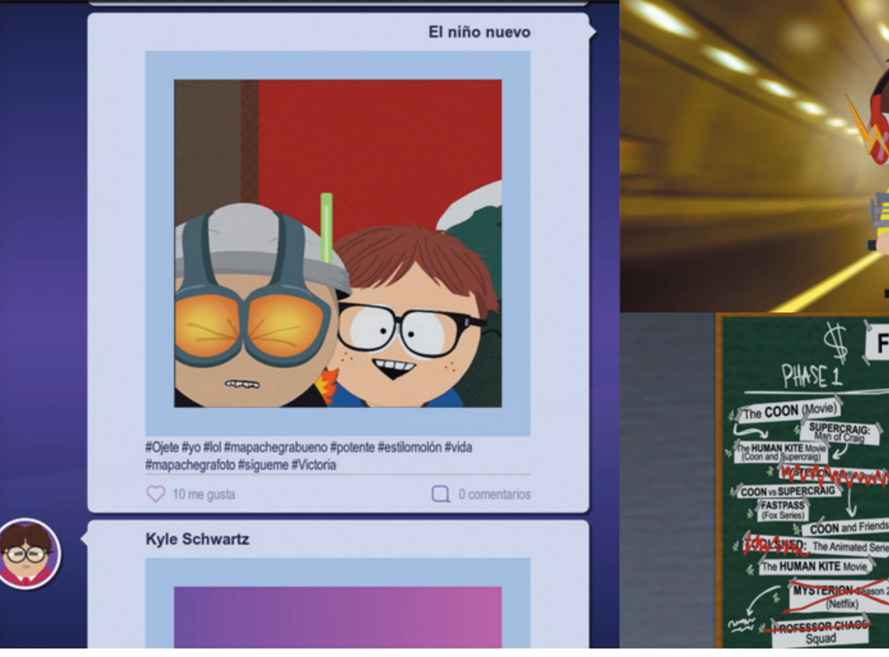
RETAGUARDIA EN PELIGRO

POR ALEJANDRO CASTILLO

Si algo no se le puede reprochar a Ubisoft es su intento por promover proyectos de toda índole. Si echamos un vistazo a las grandes marcas que permanecen impasibles en la primera línea de actualidad, es la compañía francesa quien mayor número de títulos y propuestas ha brindado al mercado. Sin ir más lejos, en estos cerca de cuatro años que llevamos de generación hemos recibido nuevas propiedades intelectuales de la talla de *Watch Dogs*, que si bien empezó de manera irregular, se redimieron su secuela. O sus pequeños proyectos que han conseguido hacerse gigantes por la fuerza de su mensaje, como es el caso de *Valiant Hearts* o *Child of Light*.

También ha habido tiempo de entregas de calado Triple-A en entornos multijugador. *The Division*, con sus virtudes y sus defectos, ha terminado siendo una base de enorme margen de mejora. O el incombustible *Rainbow Six Siege*, que empezó con varios baches en su camino y que con el tiempo ha demostrado ser uno de los títulos con mayor proyección en la escena competitiva. No podemos olvidarnos de *For Honor*, que si bien no ha sido todo lo bueno que se esperaba, sobre todo por su pésima infraestructura online, era una fórmula de buenas ideas en ejecución.

En estos largos cuatro años también hay momentos para el descalabre. Los estudios internos responsables de *Assassin's Creed* dijeron basta, dándole un sorprendente descanso hasta su nueva entrega, la cual recibiremos pronto. Entre todos ellos reluce especialmente la franquicia que tenemos entre manos. Y es que nadie esperaba que *South Park* aterrizara con tanto éxito en el mundo del videojuego.





LA GALAXIA ESTÁ EN PELIGRO

DEJAMOS LAS ESPADAS DE LADO



Identidades secretas

Cartman ha vuelto a decidir a qué juego jugarán los niños del barrio de *South Park*. Toca ponernos la capa de superhéroe.

Retaguardia en Peligro retoma el punto donde dejamos la historia en su antecesor, *La Vara de la Verdad*. Los niños del barrio más irónico de la televisión se han cansado de luchar a espadas, magia y hechicería. Por tanto, y como no podía ser de otra forma, Cartman teje un nuevo plan para ser de nuevo el alma de la fiesta. Los primeros instantes en el juego nos trasladan directamente a las vivencias del chico nuevo del barrio —nuestra encarnación en South Park— en uno de los puntos críticos que esta tierra media jamás ha vivido: la lucha entre las fuerzas del bien y del mal en el último asedio por el salón del trono. El Cartman del futuro es consciente de que un evento así puede desencadenar un fatal desenlace para el devenir de los acontecimientos, por lo que acude raudo y veloz a través de una máquina del tiempo para arreglar este desaguisado.

El viaje de El Mapache, su identidad enmascarada, arrastrará a todo el barrio a este nuevo juego. Héroes contra villanos en su más pura esencia, o como se intenta ironizar en el título, DC contra Marvel. En unos instantes pasaremos de ser el Rey del medievo a un imberbe héroe que aún tiene que demostrar su valía. Y cuando decimos valía nos referimos a que todavía no hemos rellenado nuestra hoja de personaje. La primera decisión de relevancia consistirá en elegir qué héroe queremos ser entre un total de tres diferentes. Estas habilidades, extraídas de algún comic que haya leído Cartman, definirán nuestro rol durante los primeros compases. Desde una fuerza increíble centrada en el combate cuerpo a cuerpo, pasando por el hombre llama, capaz de lanzar fuego a todos los que le rodean, hasta el poder de la velocidad sobrehumana, con altas dosis de agilidad.

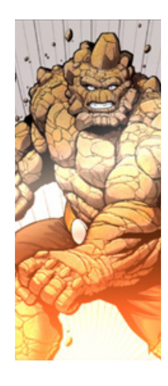
Para comprender en su totalidad los acontecimientos que dan pie al juego, es preciso ver el capítulo de la serie creado para la ocasión. Algo que no se nos dice explícitamente y que puede ayudar a poner cierto sentido a todo este entramado de superpoderes reside justo en el menú principal. Si nos quedamos sin realizar ninguna acción antes de cargar partida, podremos visualizar un vídeo en el que conoceremos cómo se desencadena el conflicto entre las dos grandes lados, **el famoso DC contra Marvel** al que aludíamos con anterioridad. Y pensar que todo el enfado viene provocado por la construcción de su propio universo extendido… Los responsables del antecesor, la siempre incombustible **Obsidian Entertainment**, dejaron el pabellón bien alto. Ciertamente es muy difícil realizar unas mecánicas jugables complejas al tratarse de una licencia con tantas restricciones, como puede ser la visualización en *scroll* lateral 2D, la localización y la navegación por



> *El chico nuevo del barrio vuelve a su humilde posición.*

el mundo. **La compañía resolvió con acierto la mayoría de los desafíos a los que se enfrentaron**, y con su secuela han hecho los deberes. Ubisoft San Francisco ha tomado como base todo el trabajo realizado con *La Vara de la Verdad* bajo un único propósito: profundizar.

POR ALEJANDRO CASTILLO



Define qué quieres ser

Nada más comenzar debemos rellenar nuestra propia hoja de personaje, eligiendo el rol que queremos desempeñar entre tres diferentes. Nuevas clases se desbloquearán a medida que progresemos.

Esta decisión ha permitido que ***Retaguardia en Peligro* mantenga el mismo nivel de fidelidad establecido**, es decir, **el más alto que todo seguidor de *South Park* haya podido imaginar jamás.** Debido al pretexto de superhéroes y demás abominaciones del metaverso intergaláctico, el combate ha sido el primer aspecto intervenido. El campo de batalla se dividirá en celdas de diversos tamaños a lo ancho en función del lugar en el que nos encontremos, aunque lo normal es que de alto sean cuatro (una para cada miembro de nuestro equipo). Cada ataque tendrá un área de influencia medido en estas casillas. Por ejemplo, si elegimos el hombre de fuego, nuestro golpe cuerpo a cuerpo tendrá efecto en el hueco que se encuentra justo delante de nuestra posición, mientras que si elegimos el ataque láser a distancia, serán dos las casillas bajo su influencia. Esto permite diversas combinaciones que darán bastante juego una vez dominemos el resultado de las mismas.

También tendrán efectos, como el placaje hacia un adversario, el cual retrocederá posiciones e incluso transferirá parte de su daño si algún compañero se encuentra en la misma fila. **Será vital gestionar con precisión en qué lugares se encuentran nuestros compañeros**, puesto que las fuerzas enemigas nos tienen guardadas sorpresas de lo más inesperadas y que toman desde la perspectiva del humor algunas cuestiones sensibles que ocurren en la actualidad (como suicidas ataviados con chalecos bomba).

Tras realizar nuestros primeros encargos, Cartman nos encomendará una de las misiones que se prolongarán durante toda nuestra aventura. **Seremos invitados a la nueva red social que está causando furor en South Park,** *Coonstagram*, para fomentar la interactividad de los ciudadanos con aquellos que velan por la seguridad de las calles. No, no es la policía, son los niños de cuarto de primaria. Deberemos conseguir que el mayor número de habitantes accedan a hacerse un selfie con nosotros, obteniendo así nuevos seguidores y, por tanto, repercusión social. Al principio seremos unos simples mindundis que no conocen ni en su casa —recordad que somos el chico nuevo del barrio—, pero poco a poco y en función de nuestras acciones recibiremos un aura de molonidad a nuestro alrededor que hará las delicias de quienes nos crucemos. Ya sea la vecina del quinto, aquel niño que nos robó el bocadillo o el mismísimo Mesías. **Todos están invitados a posar en el muro del movimiento.**

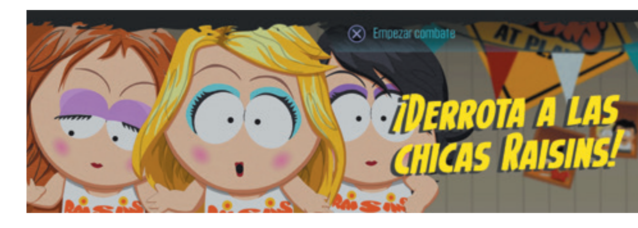


Coonstagram es la red social que causa furor en el barrio.





Tan real como la vida misma



La ciudad se mantiene sin grandes novedades, incluida la exploración. Podremos encontrar numerosos objetos por las casas de los vecinos con los que poder llevar a cabo diferentes acciones, desde venderlos hasta usarlos como materiales de fabricación. En nuestra mano tendremos la oportunidad de equiparnos un objeto de poder, un memento imprescindible para todo héroe que se precie y que nos proporcionará suculentos beneficios durante los combates.

Tenemos que dejar claras ciertas cosas en relación a la dificultad del juego. Poco antes de su lanzamiento se hizo viral el ajuste de dificultad con el que contaba, el cual dependiendo del color de piel de nuestro alter ego sería más o menos difícil. Es decir, **cuanto más negro eres, más difícil es el juego y viceversa. No es para nada así** y os explicamos el porqué.

Existen dos medidores de dificultad. Ese al que hacemos referencia y otro que tan solo tiene influencia en los combates. El primero tan solo causa efecto en las relaciones sociales con los habitantes de *South Park*. **Algunos personajes cambiarán la manera de tratarnos según nuestro color de piel,** diálogos incluidos. Pero no causa la influencia que parecía hacer. No deja de ser una sátira ante los graves problemas raciales que asolan Estados Unidos, especialmente ahora que las noticias parece que vuelven a retratar las diferencias sociales que existen en su población. Es una pena que todavía tengamos que convivir con ello en pleno siglo XXI.

Durante las, aproximadamente, veinte horas de duración en su campaña principal (un poco más si somos completistas) mantiene prácticamente intacto el nivel de humor al que estamos acostumbrados en la licencia, no tan bestia como algunas momentos de *La Vara de la Verdad*, pero sí que se han tratado con mayor sutileza. Sin embargo, **el factor sorpresa del que gozaba el primer título era determinante para que la valoración en conjunto fuese mucho mayor que la de su secuela.** *Retaguardia en Peligro* está un poco por debajo de las sensaciones extraídas anteriormente en este sentido, pero la caída no es lo suficientemente crítica como para achacarle un bajón de calidad. Nada más lejos de la realidad. Los fanes del *telefilm* encontrarán representada su saga favorita tal como ellos la conciben. El contenido secundario que nos acompañará durante el grueso de la aventura es de lo más variopinto, incluyendo guiños que solo los más acérrimos captarán, como ocurre con una de las fases de coleccionables: los cuadros *yaoi*, que hacen alusión a la relación homosexual de dos de los personajes, Tweek y Craig. Una pequeña confusión desencadenó este derroche de arte… explícito, por llamarlo de una manera suave. Espero que no lo vean sus padres.

Algo que agradecerán los seguidores en nuestras fronteras es la inclusión del doblaje a nuestro idioma. La compañía ha escuchado el reclamo popular, convirtiendo al juego en un capítulo más auténtico si cabe. Al contrario de lo que ha ocurrido en otros países, aquí **se mantienen la gran mayoría de voces de la serie,** pero sí existen cambios irrelevantes en personajes secundarios y de poco peso.

En definitiva, *South Park: Retaguardia en Peligro* sigue la excelsa línea de calidad que Obsidian Entertainment logró con *La Vara de la Verdad*. Este RPG ligero ha conseguido lo que pocos proyectos basados en licencias famosas tan alejadas del videojuego han logrado: **ser una reproducción fiel y exacta de todos los componentes que lo hacen único en su medio original.** Entrar en sendas obras nos transporta directamente a las sensaciones de estar ante un majestuoso capítulo especial, pero casi con la duración de una temporada completa.

Por momentos, puede parecer que la ligereza de su propuesta es un factor negativo *per sé*, pero realmente poco se puede hacer en ese aspecto. Tal como decíamos en pasadas líneas, con tantas restricciones propias de una licencia de estas características hay aspectos que no pueden ir mucho más allá. Debemos comprenderlo como lo que es, y no por lo que existe hoy día en el mercado. **Todos los seguidores de tan añeja serie quedarán completamente satisfechos del resultado de Ubisoft San Francisco.**



DIRECTOR

JASON SCHROEDER

...

Es el máximo responsable del título dentro de Ubisoft San Francisco desde el comienzo de su desarrollo.

—

«Nuestra mayor reto fue hacer algo auténtico»

—

Anteriormente trabajó en Activision, con producciones a su cargo como *Guitar Hero* o *Marvel Ultimate Alliance*. Actualmente se encuentra inmerso en un nuevo proyecto no reveleado aún.



A la búsqueda de los cuadros

—

Las pinturas *yaoi* hacen referencia a la relación homosexual de dos personajes desde el punto de vista de una muchacha asiática. *Spoiler*: no son gays. O al menos eso dicen en público.



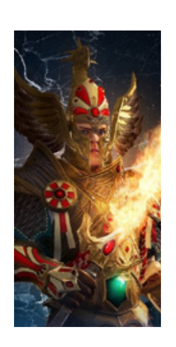
ANÁLISIS

TOTAL WAR
WARHAMMER II

POR JON A. ORTIZ

El Viejo Mundo ha quedado atrás, olvidaos de esos pielesverdes, de esos malditos enanos con sus constructos tecnológicos. **Nuevas razas** se ponen a vuestra disposición: los arrogantes altos elfos en su distante isla, los traicioneros elfos oscuros, sin olvidarnos de esos saurios de sangre fría ni de las malditas ratas. **El Nuevo Mundo es más grande,** más mortífero y más variado que nunca. Acompañadme y juntos superaremos todos los obstáculos a los que nos enfrentemos.

La franquicia *Total War* no es nueva para nadie, ni siquiera esta entrega, pues hereda **muchos de los puntos** que podemos ver en el primero de la saga. *Total War: Warhammer 1* supuso un cambio de paradigma para la saga. Fue un cambio total respecto a la ambientación, donde los chicos de *Creative Assembly* abandonaban la historia para entrar en un entorno que nunca antes habían visitado, la fantasía. *Warhammer* siempre ha sido un terreno farragoso en lo que respecta a videojuegos. El anterior título de estrategia de la saga, llamado *Warhammer: Mark of Chaos*, supuso **una decepción** absoluta para todos los seguidores de juegos de estrategia. En *Warhammer 40.000* existe *Dawn of War,* que aunque la tercera parte no ha sido del todo exitosa, es una saga muy a tener en cuenta. Por eso todos los fans de *Warhammer Fantasy* **aplaudimo**s con la unión de *Total War* y la franquicia de Games Workshop. Y con esta segunda parte esa alianza se consolida aún más.



Tyrion es uno de los héroes legendarios

Tyrion, el comadante de las fuerzas elfas, hace gala de una buena variedad de hechizos y habilidades cuerpo a cuerpo. Su llameante espada *Sunfang* destrozará a vuestros enemigos.

***Total War: Warhammer 2* es un juego de estrategia** que combina combates en tiempo real y gestión por turnos —siendo los primeros lo más importante del título—. Quiero comenzar explicando el modo de gestión, que presupongo será más corto que su contrapartida de combate. Es un mapa más grande que el de la primera parte, y mucho más variado. Una diferencia muy interesante respecto a la primera parte es la posibilidad de que cualquiera de las razas que manejamos pueden capturar cualquier tipo de asentamiento. La gestión de cada raza es distinta: los **Altos Elfos tienen que vigilar su Influencia**, que podrán cambiar por unidades especiales o para afectar a la diplomacia, los Hombres Lagarto poseen una red que potencia sus territorios, **los Elfos Oscuros tienen esclavos**, que se usan como otro recurso más, y por último, **los *Skavens* necesitan comida** para poder seguir infectando los territorios de sus enemigos.

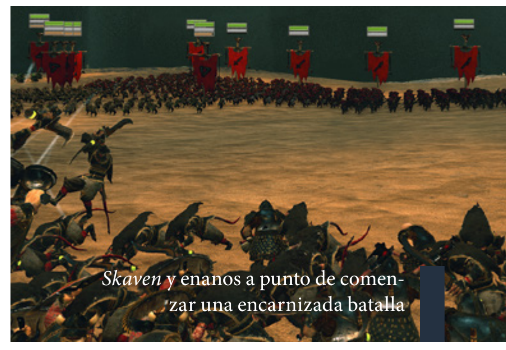
Cada uno de los ejércitos dispone de dos héroes distintos, los cuales tienen un lugar de inicio diferente, que puede ser más fácil o difícil al margen de la dificultad de la campaña. Nada más comenzar, el título nos explica —por medio de un simple tutorial— las acciones básicas que podemos llevar a cabo en el mapa. **Todo funciona de manera muy intuitiva**, y el propio título te indica cuándo puedes mejorar alguno de los edificios, o cuándo podemos mejorar una nueva tecnología. Cada uno de los ejércitos tiene edificios, unidades y tecnologías completamente distintas, por lo que **la rejugabilidad del título crece exponencialmente** respecto a las entregas donde solo había humanos, y éstos compartían muchas cosas. Esto ha sido un arma de doble filo; aunque en general todo es mucho más variado, también **se ha perdido esa profundidad que la saga había ido ganando en los últimos títulos**, tocando techo con *Total War: Attila*. Esta duología de juegos de *Warhammer* ha sido apreciada por nuevos jugadores ajenos a la saga, pues resulta más fácil de dominar que sus contrapartidas históricas. Pero para los más acérrimos de la guerra total la falta de profundidad en mecánicas puede suponer un problema.

Los objetivos de la campaña también son muy diferentes a lo visto en el primer juego. Mientras que en el primero nuestro objetivo variaba dependiendo cuál fuera nuestra raza —aunque la mayoría de veces se resumía en ganar batalla o destruir a ciertos enemigos—, en este la cosa es bien distinta. En el mundo hay un Gran Vórtice mágico sonbre el que llevar a cabo ciertos ritos en diferentes puntos del mapa. En el momento que completemos los cinco, obtendremos el favor del Vórtice, y ganaremos la partida. Los ejércitos controlados por la inteligencia artificial también intentarán llevar a cabo estos rituales, y las peleas estarán aseguradas. Esto crea otro problema, ya que para que el enemigo gane la partida deberemos perder una batalla final, en la que el juego nos lo pone muchas de las veces realmente fácil. **Es complicado llegar a perder una partida por esta razón.** Por otro lado, está claro que enfrentarte y derrotar a todos los demás ejércitos también servirá para ganar, pero es interesante que el título explore nuevas formas de terminar una campaña. Y de esta forma es más sencillo perder.



Existen cuatro nuevas razas con las que experimentar.



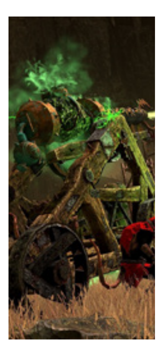


Skaven y enanos a punto de comenzar una encarnizada batalla



POR JON A. ORTIZ





La artillería es de nuevo protagonista

El Cañón de Disformidad *Skaven*, junto a otro tipos de maquinaria estrafalaria , vuelven a ser protagonistas. Las gargantuescas criaturas también volverán aparecer.

FANTASÍA SANGRIENTA

SOLO HAY GUERRA

Y esa guerra solo puede arreglarse en el campo de batalla. El combate es sin duda el plato fuerte de *Total War: Warhammer 2*. Las cuatro razas son divertidísimas de jugar, **cada una con sus puntos fuertes y sus debilidades**. La raza a la que más tiempo le he dedicado han sido los Altos Elfos, y sus arqueros no tienen parangón. Pero no son los únicos con grandes ventajas; los saurios de los Hombres Lagarto son máquinas de matar, que en vez de huir luchan hasta la muerte, provocando pérdidas terribles en el enemigo. O los skaven, que confían en su número para abrumar a un enemigo siempre menos numeroso que él. Las características de las unidades son las típicas de la saga: ataque, defensa, liderazgo, daño de proyectiles, munición, bonus de carga y varias más. También existen unidades mejoradas en alguna de las características .

A pesar de que los ejércitos son muy diferentes entre sí, una vez analizados a fondo, las diferencias no son tantas. Al fin y al cabo, por muy distinta que sea una hidra de un dinosaurio, van a tener estadísticas parecidas. Lo mismo para un skaven que para un elfo. Aún así, no penséis que no hay diferencia, pues es notable, y **con algunos de los ejércitos pueden usarse estrategias que con otros son inviables**, ya sea porque carecen de un tipo de unidad o porque son muchos menos. Tampoco hay una combinación de unidades que pueda considerarse imbatible; siempre hay maneras de parar a la caballería, o de frenar a una criatura gigantesca. Solamente hay conocer a fondo el ejército que tienes.

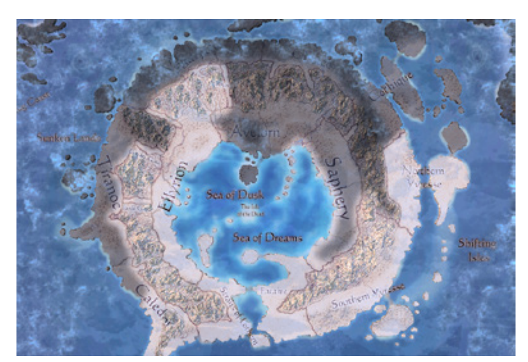
Uno de los puntos negativos heredado de la primera parte es la ausencia de combates marítimos, que se resuelven automáticamente. En el Viejo Mundo el mar no tenía tanto protagonismo como en esta campaña, y es triste tener que ver tantos combates resueltos automáticamente. Además, este asunto tiene menos sentido todavía si pensamos que desde el *Empire: Total War* todos los juegos de la saga han tenido combates en el mar. **Esperemos que para la tercera parte se pongan las pilas y arreglen esto**, que por otra parte, es la mayor crítica que tiene el título por ahora.



Alimañas de todo tipo

Las ratas aparecen por doquier. Su gran número las convierte en un peligroso enemigo, pero también corren el riesgo de terminar devorándose a sí mismas. El oro no se puede comer.







El título también **tiene una buena selección de dificultades**, que varían la agresividad de la Inteligencia. Tanto en combate como fuera de él. Cuanto más alta sea la dificultad, mejor usará el ordenador sus recursos. Por si fuera poco, en la dificultad más alta, llamada Legendaria, no se puede hacer ningún tipo de guardado manual —seamos sinceros, todos hacemos alguna que otra trampa con ese asunto de vez en cuando—, así que la dificultad se disparará, pudiendo mandar toda una campaña a la basura por un par de decisiones erróneas.

Visualmente el título ha sufrido una mejora sustancial respecto al primero, y al rendimiento también le han dado una vuelta de tuerca. Nada más ver el mapa observaremos algo; el color ha cambiado. *Total War: Warhammer 2* es muchísimo más colorido que su antecesor, y le sienta fenomenal, sobre todo a aquellos ejércitos con una buena variedad de color como son los Altos Elfos o los Hombres Lagarto. *Los tiempos de carga también han sido reducidos*, algo totalmente necesario. La banda sonora está a la altura, con tonos épicos fundamentales para un juego de corte fantástico.

Me gustaría comentar algo que aún no está en el título pero que llegará dentro de poco. Si sois poseedores de los dos títulos que esta subsaga tiene por ahora en el mercado, **podréis acceder a una nueva campaña llamada Imperios Mortales**, que junta ambos títulos y las razas de los mismos. Será el doble de grande que la campaña del Viejo Mundo. Va a ser algo nuevo, y espero que sea realmente ambicioso. Y cuando salga el tercero y los junten en una mega-campaña, ahí es cuando estaremos hablando del juego de *Warhammer* definitivo.

En resumen, si os gustó la primera parte, ésta es más de lo mismo. Nuevas razas, una nueva campaña, pero todo huele a conocido. Si entre las nuevas razas está alguna de vuestras favoritas: compradlo. En caso contrario, os recomiendo la primera parte, más barata a día de hoy. Es un título que merece la pena si eres fan del mundo fantástico de *Warhammer*, o si quieres disfrutar de la enorme y nueva campaña gratuita.

Una campaña aún más grande

Su nombre será algo parecido a Imperios Mortales, y los chicos de *Creative Assembly* van a intentar sorprendernos. Nunca antes se había hecho algo tan ambicioso en la saga.



ANÁLISIS

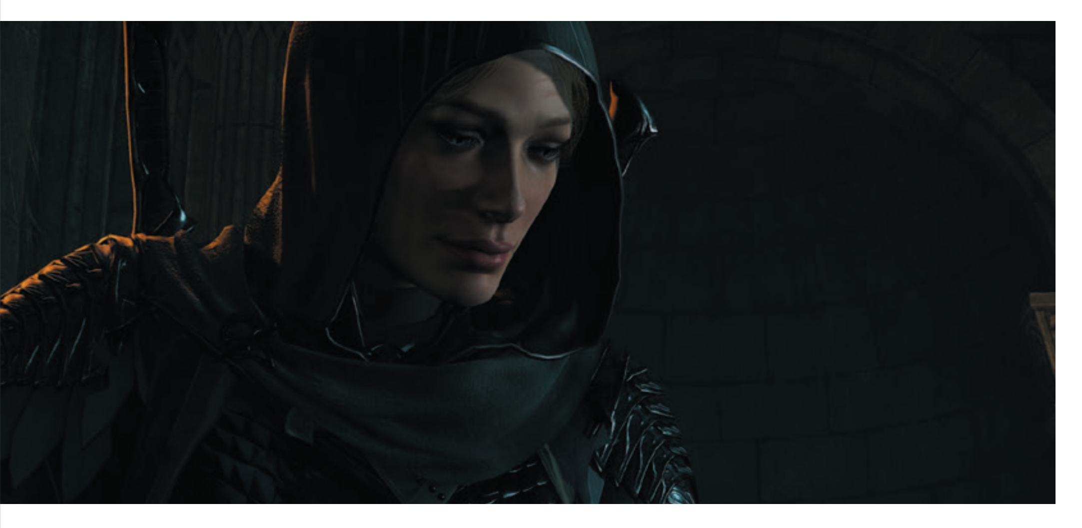
SOMBRAS DE GUERRA

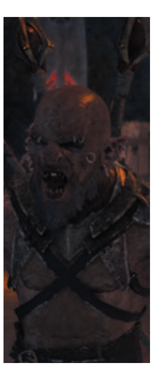
POR ALEJANDRO CASTILLO

Enfrentarse a la tarea de recrear uno de los mayores universos de la fantasía literaria se ha convertido, en ocasiones, en una losa de considerable peso. Los agraciados de tener entre sus manos tamaña responsabilidad han tenido detrás una ría incesante de seguidores dispuestos a resaltar cualquier arista por mínima que sea. A partir de su llegada a la gran pantalla fue cuando de manos de Electronic Arts disfrutamos de aventuras de un alto valor de producción, extendiendo la influencia de la Tierra Media directamente a nuestros hogares. Una nueva generación no sería nada sin su correspondiente entrega del Señor de los Anillos, y en esta ocasión un nuevo contendiente se suma al *hall* de la fama: **Monolith Productions.**

Fue el pasado 2014 cuando un sorprendente *Middle-Earth: Shadow of Mordor* aterrizó en la pasada y presente generación junto a una gama de mecánicas de lo más suculentas. En concreto, **el tan cacareado sistema Némesis trasladaba casi a la perfección las batallas de poder dentro de las filas Uruk-hai**. A modo de puente entre El Hobbit y El Señor de los Anillos, las aventuras del Montaraz dejaron entrever que aún quedaban compañías ideales para desempeñar esta labor de recreación, aunque no corrió la misma fortuna entre sus veteranos; el fusilamiento de parte del trasfondo canon no gustó en absoluto.

Quizá esta corriente de pensamiento, unido a algunos aspectos que sembraron la duda por su ejecución —como es el caso del mundo abierto— dieron pie al temprano desarrollo de su secuela. Ahora sí, pensada en exclusiva para los sistemas actuales. Pero, **¿qué novedades traerá consigo el bueno de Talion?**





Los Uruk-hai más salvajes

Las tropas de orcos se renuevan para desplegar toda una suerte de nuevas abominaciones. En concreto, los 'titanes' son Uruk-hai de enormes proporciones que causarán estragos entre nuestras filas.

¡POR LA TIERRA MEDIA!

EL SEÑOR OSCURO VUELVE

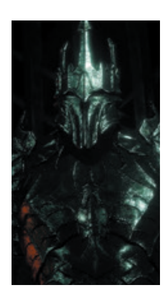
La sorpresa a la que aludíamos anteriormente fue una de las principales motivaciones por las que el público respondió tan bien. **Su fórmula tenía todos los ingredientes necesarios para ser un éxito,** empezando por los términos jugables. Era, y es, un reflejo exacto de la propuesta *Batman Arkham*: combate simple basado en pequeñas combinaciones de botones y en la capacidad de reacción por parte del usuario. Todo ello remozado con un mundo abierto de proporción en su justa medida. Lo suficiente para introducir pequeños niveles individuales en un mismo ecosistema sin tener que forzar al jugador a recorrer largas caminatas. No podía faltar la guinda al pastel, y es que Némesis proporcionaba una buena cantidad de horas simplemente experimentando con él.

La temprana llegada ha sido el principal aspecto por el que *Shadow of War* no se acerca a las sensaciones experimentadas con su antecesor. Estamos ante una secuela directa de los acontecimientos ocurridos después de nuestro enfretamiento contra la mano negra de Sauron. Por unos acontecimientos que no revelaré, Celebrimbor forja con las llamas del Monte del Destino su propio anillo de poder. Al contrario de los ya conocidos, esta joya es creada para liberar a la oscuridad con la llama de la luz. Esto nos reportará diversos beneficios que, si bien durante nuestra experiencia no hacen efecto en absoluto, en términos argumentales dará pie al desbloqueo de la principal atracción del juego. Sí, nos referimos al reclutamiento de nuestro propio ejercito orco.

Uno de los últimos bastiones de Gondor, Minas Ithil, está siendo asediado por las fuerzas del Señor Oscuro. **Esta ciudad actuará como prólogo a modo de tutorial,** donde Talion y Celebrimbor se habituarán a las novedades establecidas en el juego. En concreto, dos cambios repercutirán sensiblemente en nuestro progreso: El equipo del Montaraz y su extendido árbol de habilidades.



POR ALEJANDRO CASTILLO



Las sombras se ciernen sobre Mordor

—

El Señor Oscuro vuelve a hacer de las suyas. Sus súbditos Nazgul nos pondrán en más de un aprieto.

El antiguo sistema de runas sigue presente de una manera diferente. Podremos encontrar runas correspondientes a la armadura, arma a distancia, espada larga, daga, capa y anillo. **El nivel de la pieza y su rareza determinarán el valor al que está enfocado** —ataque o defensa— y los atributos extras que presentará: desde envenenar, pasando por aumentar el daño crítico, reducir el tiempo de posesión, etc. Todos los objetos cuentan con la posibilidad de actualizarse a una mejor versión siguiendo el desafío específico para él. No tendréis que perder de vista los conjuntos legendarios, piezas exclusivas que según su enfoque funcionarán mejor para un estilo de juego u otro. Cuantos más objetos de un mismo conjunto llevéis, más bonificaciones encadenaréis hasta un máximo de seis.

Por otra parte, nos encontramos con la nueva disposición de las habilidades de Talion. A medida que subamos de nivel, obtendremos puntos de habilidad que gastar entre las seis ramas. Cada habilidad cuenta con tres ventajas desbloqueables, cuyos efectos se añadirán a la principal. Sin embargo, tan solo podremos activar una al mismo tiempo, teniendo que cambiar entre unas y otras según la situación. Desbloquearlas nos permitirá gozar de nuevos aspectos que facilitarán sin lugar a dudas nuestra estancia en Mordor. En un punto temprano de la trama, en concreto en el segundo acto, se nos habilitará la oportunidad de formar nuestro propio contingente bélico. Gracias al poder de Celebrimbor del que ya pudimos ver pinceladas en la primera entrega, el elfo podrá marcar a los adversarios debilitados para unirse a nuestra causa.

Tendremos que apuntar hacia los caudillos y capitanes para así obtener la influencia de sus seguidores. Esto será vital para lanzar nuestra ofensiva final hacia la fortaleza principal de la región en la que nos encontremos. El sistema Némesis se ha renovado para ofrecer nuevas opciones en relación a este aspecto. A menudo, los bastiones se componen de cuatro caudillos y un líder. A este último no podremos hacerle ningún efecto hasta el día del combate, pero la influencia del anillo podrá llegar a los otros cuatro. Introducir espías que tengan dicha posición facilitará nuestro planes de asedio. Antes de comenzar, tendremos la oportunidad de elegir los líderes del asalto según los capitanes que estén en nuestras filas, incluyendo aquellos obtenidos mediante las cajas de botín. Su papel será de relevancia, puesto que serán la inspiración de las fuerzas básicas.

Una vez dentro del complejo tendremos que capturar —en su mayoría— **tres zonas para poder acceder a la sala del trono,** como si de un modo dominación se tratara. Lo cierto es que sobre el papel os parecerá tremendamente épico, pero en la práctica no podemos estar más desilusionados. A poco que hagamos algo de trabajo de campo previo al asalto, no encontraremos una gran fuerza de oposición. Ni siquiera en la dificultad más alta, utilizada para escribir este análisis, se nos ha hecho una tarea medianamente desafiante.

Y es que esta sensación de decepción alcanza a la totalidad del juego. Durante las diez primeras horas todavía estaremos desenvolviendo el lazo, pero una vez abierta la caja, no encontramos motivos de peso suficientes para proseguir en la aventura. **Nuestro paso por el yermo grisáceo de esta parte de la Tierra Media es extremadamente repetitivo y carente de todo interés.** El hilo argumental no es que sea tampoco atractivo. Las escenas cinemáticas se usan como pequeñas cápsulas donde se concentra todo el peso de la trama, pero no suscitan tampoco gran cosa. La compañía alude al estilo Tolkien para comunicar al jugador órdenes crípticas. Pero la realidad es bien diferente, y es que tan solo es un envoltorio que esconde un guión pobre, pretencioso por momentos.

Sus problemas nos hacen pensar que *Shadow of War* llega pronto, muy pronto. No existen novedades de peso que justifiquen una



DIRECTOR

MICHAEL DE PLATER

...

Director Creativo en Monolith Productions y encargado de dirigir las dos entregas de la franquicia *Middle-Earth: Shadow of.*

—

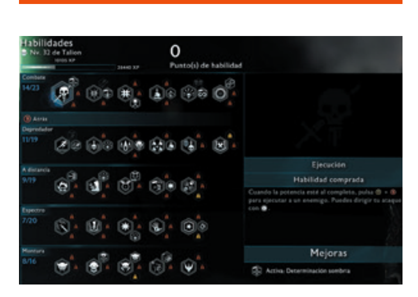
«Es más importante que mucha gente adore tu juego que asegurarte de que todo el mundo piensa que está bien.»

—

Los últimos seis años de su vida han estado centrados en el desarrollo de los proyectos más importantes del estudio. Su principal motivación es compenetrar al máximo a su equipo. Según él, son su gran familia.

secuela hoy día. Su antecesor tuvo a su favor la sorpresa que generó un producto de la licencia de tamaña envergadura, sobre todo cuando los primeros años de un nuevo sistema siempre son los más flojos en catálogo. Pero **en pleno 2017 no podemos dejar pasar por alto problemas tan flagrantes.** Tampoco debemos hacerlo con una de las prácticas que tan de moda está en la industria del videojuego: las *loot boxes*.

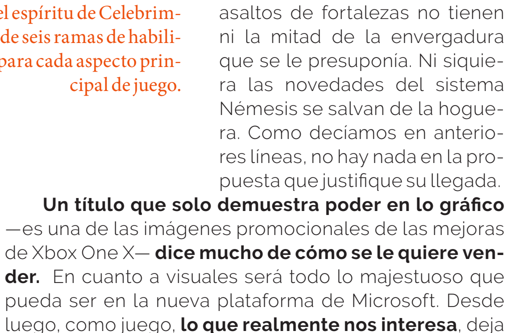
Ni siquiera un título enfocado a la experiencia en solitario se libra de estas cajas. Tendremos a disposición un bazar integrado en el menú donde adquirir dos tipos de cajas. Las plateadas podrán comprarse con el dinero obtenido mediante el progreso, mientras que las doradas solo pueden ser abiertas previo pago. Estas primeras contienen pocos objetos, principalmente bonificaciones de experiencia, mientras que las de pago real tienen toda la chicha: objetos de equipo y nuevos orcos capitanes que ya asumen su rol sumiso. Esto afecta de por sí a las funcionalidades en línea. *Shadow of War* cuenta con la posibilidad de conquistar fortalezas de otros jugadores, y claro, aquel que tenga los mejores orcos obtendrá muchas más oportunidades de éxito que aquel que se conforma con los básicos. Pero lo más reprochable del asunto se encuentra en la recta final. Ocurre algo similar a lo visto en *Batman Arkham Knight,* pero en vez de realizar todo el contenido secundario, aquí en *Shadow of War* tendremos que obtener montones de puntos de experiencia para poder experimentar el final en su totalidad.



Talion renovado

—

El Montaraz y el espíritu de Celebrimbor tendrán un total de seis ramas de habilidad, cada una enfocada para cada aspecto principal de juego.

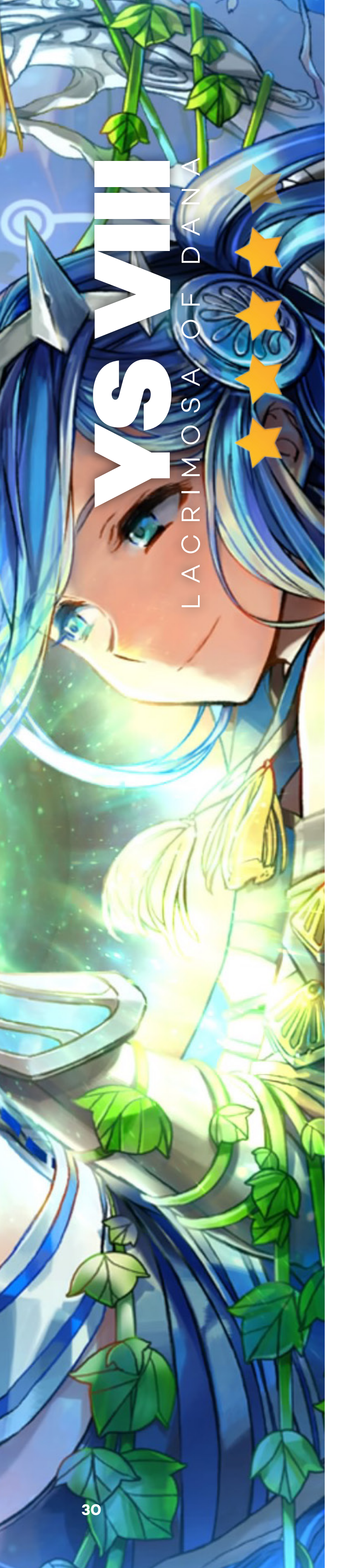


Para hacerlo deberemos, o bien recolectar experiencia cual MMO asiático, o pasar por caja para gozar de los multiplicadores de experiencia desde el principio. Es inaudito que una productora dé luz verde a medidas tan restrictivas. Es una manera poco inteligente de estirar artificialmente un juego que no da para más

En definitiva, *Shadow of War* devuelve a la realidad a aquellos entusiasmados con el camino emprendido con la primera entrega; aquella que nos hubiese brindado una franquicia —de la actual generación— digna del nombre que porta. **Monolith Productions tenía en sus manos mejorar una fórmula potente, con mucho margen de mejora, pero el resultado ha sido decepcionante.** Un *más de lo mismo* en el que se introducen aspectos reprochables para un Triple-A que llega en estas condiciones. Los tan cacareados asaltos de fortalezas no tienen ni la mitad de la envergadura que se le presuponía. Ni siquiera las novedades del sistema Némesis se salvan de la hoguera. Como decíamos en anteriores líneas, no hay nada en la propuesta que justifique su llegada.

Un título que solo demuestra poder en lo gráfico —es una de las imágenes promocionales de las mejoras de Xbox One X— **dice mucho de cómo se le quiere vender.** En cuanto a visuales será todo lo majestuoso que pueda ser en la nueva plataforma de Microsoft. Desde luego, como juego, **lo que realmente nos interesa**, deja mucho que desear.

DESARROLLADOR: MONOLITH PRODUCTIONS
LANZAMIENTO: 10/10/2017
PLATAFORMAS: PLAYSTATION 4 | XBOX ONE | PC



LA SAGA DA UN SALTO DEFINITIVO

NIHON FALCOM APUESTA POR EL JRPG TRADICIONAL

POR ROBE PINEDA

Nihon Falcom nos presenta la octava entrega de una de las sagas más longevas del panorama JRPG, y lo hace con la intención de marcar un antes y un después gracias a su nuevo enfoque. ***Ys* nació en junio de 1987 bajo el sobrenombre *Acient Ys Vanished***, debutando en MSX y NEX PC-8801, entre otros sistemas. Nada más y nada menos que treinta años después, PlayStation 4 recibe *Ys VIII: Lacrimosa of DANA*. El juego se lanzó originalmente para PlayStation Vita durante el verano pasado en Japón, aunque los usuarios del viejo continente hemos tenido esperar unos meses para disfrutarlo. No pasa nada, estamos acostumbrados a que muchos títulos de procedencia nipona lleguen más tarde a Occidente —que se lo digan a *Dragon Quest VII*— así que, sea como fuere, lo importante es que por fin lo tenemos entre manos.

Una de las incógnitas habituales que nos asaltan siempre que recibimos un nuevo título de una saga numerada y sobre la que me gustaría arrojar un poco de luz es la posibilidad de disfrute de *Lacrimosa of DANA*. Sí, es perfectamente disfrutable y no es necesario haber jugado a las entregas anteriores. Aun así, resulta evidente que nos encontramos con diversos guiños y referencias que solo un fiel seguidor de la franquicia podrá entender. En cualquier caso, no se trata de algo determinante.

> *Diversión y reto se alían en un gran sistema de combate.*

Nuestro protagonista no es otro que Adol Christin, el chico pelirrojo al que cualquier amante de la saga reconocería incluso con la luz apagada. El punto de partida nos sitúa a bordo del Lombardia, un barco que se dirige a **Seiren, una isla en la que dicen que todo barco que entra, no logra salir**... Uno de los primeros acontecimientos que presenciamos se sucede en forma de tópico, y es que un monstruo marino entra en escena con la intención de enviarnos a lo más profundo del mar.

Como no podía ser de otra forma, en un abrir y cerrar de ojos nos encontramos en una playa de la famosa isla, desorientados y con la necesidad de reunirnos de nuevo con nuestros amigos. Se suponía que los barcos que acceden a la isla no logran salir de ella, pues nosotros directamente hemos perdido el navío antes de llegar. Así empieza nuestro viaje a lo largo y ancho de este entorno tan idílico.

La principal novedad de esta nueva entrega radica en una mecánica que actúa como piedra angular del desarrollo de los acontecimientos: **la posibilidad —más bien obligación— de construir nuestra propia ciudad**. Las misiones secundarias se funden perfectamente con el arco argumental, obligándonos a realizar un buen puñado de ellas si queremos aumentar la población de nuestro nuevo hogar, algo que resulta indispen-



Viejos conocidos

Adol Christin, nuestro protagonista, apareció por primera vez en *Ys I: Ancient Ys Vanished*.

sable a la hora de explorar nuevas ubicaciones **Uno de los elementos que me han sorprendido gratamente es lo bien que se han implementado las mecánicas de exploración**. El mapeado cuenta con múltiples caminos y muchos de ellos están bloqueados durante los primeros compases del juego. Uno de los obstáculos más molestos son las grandes rocas que imposibilitan llegar a nuevos lugares, algo que solo podemos solventar si pedimos ayuda a un número determinado de personas.

Para que estas personas nos ayuden, primero tenemos que lograr que se asienten en nuestro nuevo hogar, el cual comenzamos a construir mediante apenas una hoguera, un puesto ambulante y un par de camas colocadas en una cueva cercana. Conforme escuchamos las peticiones de los diversos personajes a los que conocemos durante nuestro viaje, tenemos la posibilidad de aumentar nuestra población, algo que se traduce en unas cotas de ayuda superior a la hora de abrir nuevos caminos a lo largo y ancho de Seiren.

Como en la vida misma, **debemos prestar atención tanto a nuestra ciudad**, siendo muy recomendable pasarnos de vez en cuando para ver qué se cuece y cómo ha evolucionado desde la última vez que nos personamos en ella. No solo se trata de nuestro nuevo hogar; es **la base de operaciones** en la que nos preparamos para el siguiente desafío, contando con maestros de la orfebrería, herreros y otros mercaderes. Además, también tenemos acceso a un tablón de anuncios en el que nuestros vecinos publican sus peticiones.

Si abordamos las posibilidades que nos ofrece *Lacrimosa of DANA*, lo cierto es que Nihon Falcom ha sabido dar con la tecla a la hora de mezclar los ingredientes básicos de todo JRPG, dando lugar a **un conjunto que presume de uno de los elementos que más valoro en un videojuego: el equilibrio**. Acontecimientos argumentales, misiones secundarias y combates tienen el protagonismo adecuado, en el momento indicado.

Las batallas se suceden en tiempo real y sin transiciones de ningún tipo. Aunque la cantidad de peleas que libramos es muy —muy— elevada, el dinamismo del sistema de combate se funde con la simpleza y agilidad de los controles para dar lugar a unos combates la mar de adictivos. Atacamos, defendemos y realizamos artes especiales con una rapidez sorprendente. Por supuesto, **las peleas más exigentes tienen lugar cuando entra en escena alguno de los numerosos jefes finales a los que nos toca hacer frente**.

Siguiendo con los elementos en los que todo juego de rol tiene la obligación de dar la talla nos encontramos con las mecánicas de exploración. **Seiren disfruta de una extensión considerable**, tanto horizontal como verticalmente. Bosques, cavernas o páramos son solo algunos de los emplazamientos que nos toca recorrer en busca de tesoros. Lo único que puedo achacarle en este sentido es la decisión de conectar varias zonas muy extensas que no guardan relación alguna, restando cohesión al mundo.







En lo que a misiones secundarias se refiere, lo cierto es que no están demasiado inspiradas, algo habitual en la gran mayoría de títulos del género. Aunque tenemos un buen puñado de encargos por completar y su impacto en el devenir de nuestra aventura se ve plasmado a la hora de abrir nuevos caminos, al final resulta inevitable tener la ya clásica sensación de ser «el chico de los recados». No obstante, si el hecho de vernos obligados a recolectar una cantidad ingente de materiales no supone una barrera, **exprimir el juego puede tomarnos más de cien horas**.

De todos modos, el tema de la recolección masiva, eso que habitualmente conocemos como «*farmeo*» queda sujeto a la visión que cada jugador tenga de dicha mecánica. Por un lado, es cierto que la cantidad de materiales, plantas y otros ingredientes que debemos recoger es muy elevada. Sin embargo, la fluidez de los combates y la agilidad con la que podemos llegar a desplazarnos por los diversos entornos que recorremos dan lugar a una experiencia mucho menos pesada de lo que puede parecer en un principio. Una buena estrategia es tener en cuenta que seguramente necesitaremos un objeto u otro más adelante y no dudar en recoger todo lo que veamos, así evitaremos largas expediciones en busca de un elemento específico en el futuro.

***Ys VIII: Lacrimosa of DANA* es una de las mejores y más completas entregas de la saga**. Un JRPG con personalidad, extenso y equilibrado. Lamentablemente, nos llega sin la posibilidad de disfrutarlo en nuestro idioma. Si la lengua no supone una barrera, estamos ante un título notable, recomendable no solo para los amantes de la saga, sino para cualquier aficionado a las grandes franquicias del género como *Final Fantasy*, *Dragon Quest* o *Tales of*, entre otros.

Para finalizar este texto, **me gustaría reivindicar el excelente estado de salud que atraviesa la industria del videojuego en Japón**. El paso de los meses nos está dejando un 2017 plagado de grandes títulos procedentes del país del sol naciente: *Nioh*, *Yakuza Zero*, *NieR Automata*, *Persona 5*... y eso sin contar a los pesos pesados como *The Legend of Zelda: Breath the Wild* o el inminente *Xenoblade Chronicles 2*. Tras este salto de calidad a cargo de Nihom Falcon, **el futuro de la franquicia se antoja de lo más ilusionante**. No sé vosotros, pero después de disfrutar de esta octava entrega, **yo firmo aquí y ahora un hipotético *Ys IX***.



EXIGENTE, PERO NO DIFÍCIL

UNA TAZA DE PACIENCIA Y OTRA DE HABILIDAD

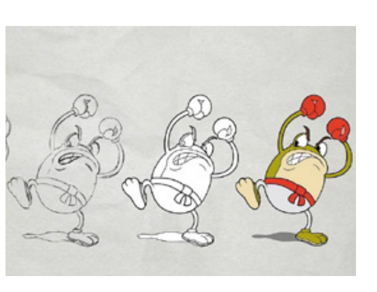
POR ÁNGELA MONTAÑEZ

Siempre habrá videojugadores que no sabrán cómo lidiar con la frustración. De por sí es un sentimiento difícil de sobrellevar, pero si forma parte de algo que estamos utilizando para desconectar y disfrutar se convierte en la gota que colma la taza de nuestra paciencia. Y ésta es muy necesaria para hacerle frente al **sobresaliente título** con el que StudioMHDR se presenta al mundo: *Cuphead*, un videojuego tan cautivador como despiadado.

Los hermanos Chad y Jared Moldenhauer desarrollaron en sus respectivas casas los primeros pasos del que sería su primer título. Un trabajo **comenzado en 2010** y al que se fueron sumando cada vez más y más personas embelesadas por el cariño que los desarrolladores volcaban en su benjamín. Pero *Cuphead*, presentado en el E3 de 2014 y enamorando a todos los presentes con un primer vistazo, tuvo que esperar tres años antes de ver la luz porque acabó convirtiéndose en un videojuego mucho más elaborado de lo que se pretendía. Es por eso que los hermanos Moldenhauer acabaron **hipotecando sus hogares** con el fin de ofrecer un título perfecto, lleno de retos y que destilase amor por cada poro. Y funcionó. *Cuphead* se corona como **uno de los videojuegos del año, incluso de la década**, destacando por encima de tantos otros gracias a tres factores clave: su **banda sonora** formada por canciones de fantástico jazz, sus **gráficos dibujados a mano** emulando las series animadas de los años treinta y su **exigencia**, que no dificultad.

> “ *Cuphead se corona como uno de los videojuegos del año.*

Lo que más se ha escuchado de *Cuphead* es que es el *Dark Souls* de los videojuegos de plataformas debido a su extrema dificultad. Pero no nos engañemos. Tenemos por costumbre asociar la dificultad a productos que nos supongan un esfuerzo mayor del que esperábamos, que no podemos superar con un par de intentos aislados. Yo también caí en esa asociación, **tildando el juego como complicado** cuando lo probé por primera vez, pero sólo he necesitado una segunda vuelta alrededor de su mundo para darme cuenta de que *Cuphead* no es difícil ni mucho menos. Tampoco voy a decir que es fácil, mas la magia de *Cuphead* radica precisamente en eso. **No es fácil ni difícil; es exigente**. Sus mecánicas son muy intuitivas y sencillas de dominar, su tutorial es simple y los retos que nos presenta el juego poseen una curva de dificultad aceptable. No hay nada en *Cuphead* que indique que es un título difícil *per se*. De hecho, uno puede incluso ignorar los productos de la tienda y llegar al final del juego con las habilidades iniciales, si se lo propone. Lo único que nos pide *Cuphead* es **ser observadores**.



Un título dibujado enteramente a mano

—

Cuphead lleva la nostalgia a otro nivel, con dibujos hechos a mano sobre fondos de acuarela como era propio en las series de animación de los años treinta. y los clásicos Disney. Este estilo lo etiqueta como un videojuego único en su género.

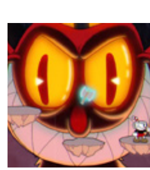
Algo parecido ocurría en muchos videojuegos de antaño, como *Contra*, uno de los videojuegos que influenciaron al Studio MHDR junto a *Super Mario World* y *Street Fighter*. *Contra* premia al jugador que está atento, que es **paciente y meticuloso**, que estudia los patrones de los enemigos. No se trata de puro ensayo y error como podría ser *I Wanna Be The Guy*, pensado para que acabemos destrozando nuestro teclado contra la pantalla del ordenador. Y *Cuphead* sigue la misma linde que seguía *Contra*; **mueres, y mueres mucho**, pero las vidas infinitas te permiten intentarlo tantas veces como quieras antes de llegar a dominar el terreno. Porque créeme que lo dominas. Un enemigo que podría resultar tedioso en un primer momento se acaba convirtiendo en un paseo agradable, y *Cuphead* pasa de ser un desafío a un reto aceptable con el que puedes desconectar si te lo propones. Todos los jefes de *Cuphead* te incitan a encontrar puntos ciegos de forma constante para saber cómo actuar en cada momento, requiriendo unos **reflejos vertiginosos** y una **concentración plena**.

Y, aun así, *Cuphead* consigue ser **extremadamente divertido**. Con una historia simple pero algo retorcida, hay que admitir que ayuda mucho su estética propia de los dibujos de antaño, cuya tradición era ponerle ojos a todo. El resultado es un plantel de personajes de apariencia simpática y **rebosantes de carisma**, destacando tanto los villanos de la historia como los jefes que encontramos en el camino. Asimismo, los diseños de cada enemigo y de sus transformaciones son dignos de matrícula de honor, todos ellos **memorables**, haciendo que *Cuphead* sea una delicia no sólo de jugar, sino también de ver. A veces uno debe sacrificar su vida sólo para poder apreciar los detalles de la animación y admirar el **dibujo a mano** de cada uno de los elementos del juego. Y todo acompañado de una banda sonora sublime en la que puede apreciarse cómo es una orquesta la que está detrás de cada uno de los temas.

Lo más parecido a una crítica que podemos sacar de este juego es que los niveles de *run 'n' gun* se antojan escasos, sirviendo como mero vehiculo entre jefes para mejorar en nuestro manejo de los controles y conseguir monedas para hacernos con armas y habilidades más poderosas, y no tanto para relajarnos, porque hay algunos exageradamente exigentes. Pero esta crítica bien depende de la persona; en mi experiencia, los dos niveles de este estilo por mundo —sumados a los divertidos mausoleos— **me bastaban y me sobraban** para tomar una bocanada de aire fresco antes de seguir luchando contra enemigos cada vez más poderosos. Este tipo de fases vienen muy bien para dejar a un lado







la frustración de no poder derrotar a algún jefe en concreto y pasar a frustrarnos con otra cosa, porque *Cuphead*, como buen videojuego de plataformas lleno de peleas finales, **no pretende darnos ni un respiro**. Precisamente por eso no te indica cuán cerca estabas de la victoria hasta que no mueres, con la clara intención de ir a hacer daño y de conseguir volcar esa ira en el juego, para que la satisfacción al derrotar al enemigo sea muy plena. Y eso es lo bueno de este juego: **pasa de la frustración al orgasmo en décimas de segundo**.

Pero no nos dejemos engañar por su género. Todo aquello que convierte a *Cuphead* en un videojuego de plataformas es también lo que lo hace extremadamente rejugable. Y no sólo porque su mundo esté lleno de pequeños secretos, como las monedas ocultas y el cuarteto de barbería, o por el hecho de que se desbloquee un modo experto una vez nos pasamos el juego; *Cuphead* nos deja con las insaciables ganas de **superarnos a nosotros mismos**, por lo que no es nada raro convertir las tres partidas disponibles en tres oportunidades que, egoístamente, nos servirán para hacer un seguimiento de la mejora de nuestras habilidades como jugadores. Aunque no voy a quitarle mérito al título a pesar de estas capacidades suyas. Y es que, aunque uno no se acabe picando consigo mismo, sí que se verá enganchado a la música, a los gráficos, a la jugabilidad, a todo aquello que hace que *Cuphead* sea un producto tan **único** que, sin ninguna duda, pasará a la historia de los videojuegos y será imitado en un futuro próximo. *Cuphead* es un videojuego tan sencillo de jugar, tan satisfactorio de dominar y tan bonito de ver que, una vez aprendido, pasará a consumir muchas menos horas de nuestro tiempo y, por ende, se convertirá en el candidato perfecto para pasar un **rato corto pero muy agradable** haciéndole frente a un reto que, independientemente de la cantidad de veces que lo enfrentemos, siempre nos hará sudar la gota gorda.

Cuphead es un título carismático y con mucha personalidad que hay que **saborear y jugar con calma**, tanto por la habilidad que requiere como por los pequeños detalles que lo convierten en la **obra maestra** que es. Conviene sentarse, disfrutar y mantener los ojos abiertos. **Y aprender**. Aprender a usar el poder especial en el momento exacto, a escoger el arma adecuada y la habilidad más útil. Aprender a saltar, a disparar, a empezar de nuevo por muy cerca que estemos de la victoria. Aprender a ser mejores jugadores; aprender a gestionar la frustración y, sobre todo, aprender a ser muy paciente. **Y eso es lo verdaderamente difícil de** *Cuphead*.



TODO SIGUE IGUAL EN FLORIDABLANCA

MENTESPECTROS, DEMASIADO CONSERVADOR

POR ISRAEL MALLÉN

Cuando el Barça de Guardiola lo ganó todo, **tornó en predecible**. De poco servían las paredes prestas y la basculación constante. Bastaba con encerrarse atrás para frenar casi por completo las acometidas de Messi y compañía. Aquel equipo causó admiración, pero todos sabían a qué jugaba. Un férreo marcaje individual a Xavi Hernández, la pieza clave del engranaje culé, condicionaba tanto al conjunto catalán que hasta el Almería de Hugo Sánchez podía plantarle cara en el mismísimo Camp Nou. Entonces, Pep Guardiola, ingeniero de lo táctico, tuvo que reinventarse y renunciar a la figura del delantero centro para dejar sin referencias a la zaga rival y generar espacios. Lionel Messi desplazó a Zlatan Ibrahimovic y el concepto del falso 9 dejó de ser un recurso puntual para erigirse en el eje sobre el que pivotar un nuevo proyecto campeón.

Reimaginarse a uno mismo es la única forma de no estancarse. Muy a mi pesar, cuando inicié mi partida en *Yo-kai Watch 2: Mentespectros*, descubrí que no ha evolucionado en absoluto. **Y Level-5 lo confiesa desde el principio**. La primera media hora de juego calca el inicio del original, con un protagonista sin reloj que decide cazar insectos con sus amigos en una calurosa tarde de verano. Asimismo, el Yo-kai Watch aparece por arte de magia y Whisper vuelve a emanar de una bola de piedra tras insertar un euro en el expendekai. Jibanyan sigue enfurruñado con los camiones y los yokai atacan, casi siempre, por un malentendido. Todo sigue igual en Floridablanca.

> *Mentespectros es un DLC encubierto de YKW 2.*

Aunque el desarrollo posterior adquiera fuerza y su propuesta sea tan divertida como siempre, el juego representa lo más infame de una tercera versión en un RPG de monstruos coleccionables. ***Mentespectros* es un DLC encubierto de *Fantasqueletos* y *Carnánimas*,** versiones originales de la segunda iteración que ya padecían un problema de conservadurismo severo.

Su única aportación radica en un puñado de nuevas criaturas y misiones, aliño escaso para un plato cuya historia principal tarda unas 25 horas en digerirse. La riqueza, como en los anteriores, aguarda tras el final. El vasto *postgame*, en el que entablar amistad con multitud de espíritus y batallar nuevos jefes finales en el multijugador, extiende la duración tanto como Yo-kai Blasters, el modo multijugador local, que ahora incluye nuevos jefes.

La esencia sigue siendo la misma que en el primer juego y, por supuesto, en su continuación. *Yo-kai Watch 2: Mentespectros* es **un RPG por turnos coqueto y juguetón**, harto aleatorio y de humor azucarado. Público y crítica aclamaron esta base lúdica en su lanzamiento, pero ya achaca la falta de cambios.



Jibanyan, el nuevo fenómeno

Desde el 29 de abril de 2016, la primera entrega de *Yo-kai Watch* ha vendido más de 160 000 unidades en España. Jibanyan conquista a los niños, pero también a los mayores, pues el 47 % de las ventas corresponde al público adulto.

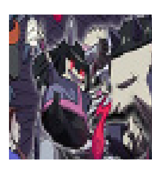
Su sistema de combate es **uno de los mejor planteados en un RPG para Nintendo 3DS**, con todo lo que ello implica. Los yokai son seres autónomos y la táctil, aquí sí, es útil para decantar las batallas lo más rápido posible merced a los ataques de Animáximum. Esa autosuficiencia de las criaturas enriquece las partidas en tanto que posibilita despreocuparse de ordenar movimientos en favor de una visión panorámica del combate. La estrategia de *Yo-kai Watch 2* involucra a tres espíritus con tino y eso, en niveles avanzados, obliga a medir con atención la confección del equipo. La fórmula es la misma, pero ello no impide ensalzar sus bondades.

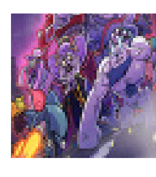
Es legítimo que Level-5 quiera exprimir el concepto y aprecio que se le dé continuidad a una idea original, **pero añoro nuevos matices**. Si bien acoge con mimo a quien no haya jugado a las versiones troncales, olvida por completo a quienes adquirieron alguno de los dos cartuchos previos. *Yo-kai Watch 2: Mentespectros* es una buena oportunidad para descubrir la saga, pero prescindible para los poseedores de *Fantasqueletos* y/o *Carnánimas*. Estos últimos podrán importar su partida desde las versiones originales, lo que se premia con algún yokai exclusivo y el privilegio de no soportar de nuevo un arranque tan perezoso y olvidable. Además, los que ostenten de ambas ediciones gozarán de algunas sorpresas adicionales.

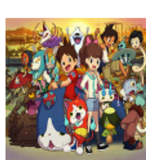
Aun así, su contenido es demasiado similar y cercano en el tiempo al de las ediciones principales como para pagarlo a precio completo. Su disfraz oculta un DLC **que ha dado un salto cuantitativo, no cualitativo**. Sé que Level-5 puede ofrecer algo más que una versión optimizada para quienes no compraran las previas. Y lo dice un fan incondicional de *Pokémon*, cuyas secuelas no son precisamente revolucionarias.

No obstante, Johto introdujo la crianza y equilibró el sistema de combate, Hoenn añadió los climas y las habilidades, Sinnoh distinguió los movimientos especiales de los físicos y Teselia, Kalos y Alola también han aportado profundidad a la saga. Precisamente por mi experiencia como entrenador sé que hay una *aurea mediocritas* entre el inmovilismo y la sublevación. Quizá un refuerzo del componente estratégico en los combates; tal vez una pila de nuevas tribus para enriquecer el sistema de fortalezas y debilidades.

Pero no hay nada de eso. *Mentespectros* proporciona más contenido, pero el continente no crece y **temo que el saco termine por rasgarse**. En los hogares de Floridablanca residen las mismas familias y las calles están repletas de los mismos coches. Mentespectros mantiene la ambientación japonesa idílica que ya he visto en tantos animes y que consiguió atraparme cuando conocí el RPG de Level-5.







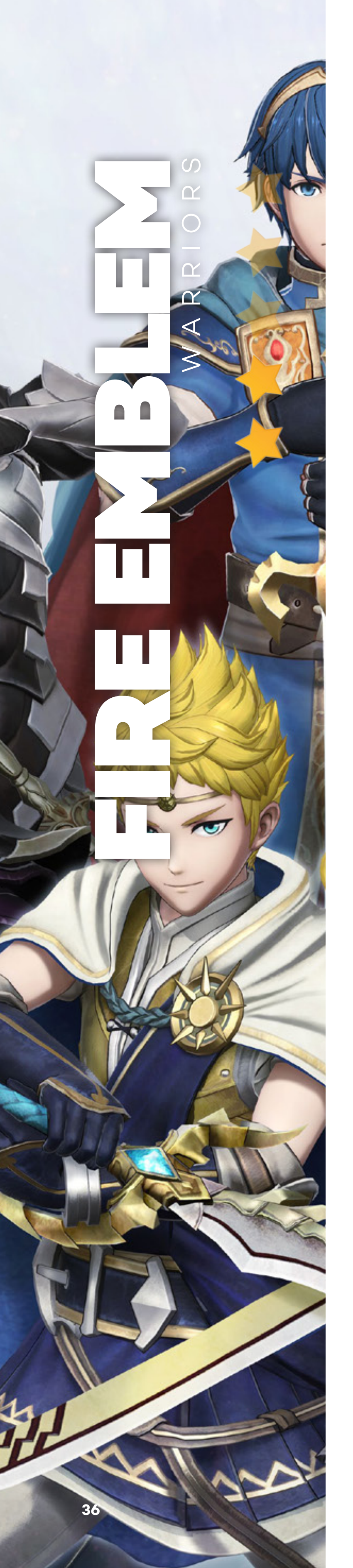
Pese al coleccionismo, entrenamiento de criaturas fantásticas y los combates junto a ellas, *Yo-kai Watch* tiene más de *Animal Crossing* o *Doraemon* que de *Pokémon*. Parte del encanto de esta obra costumbrista radica en deambular por las calles y **cumplir con tareas cotidianas**, como conseguir un bollo para nuestros padres. A veces, casi parece un *slice of life* escrito por Alejo Carpentier, maestro del realismo mágico. *Mentespectros*, como el resto de versiones, aviva esa ilusión pueril que invita a soñar con toparse con un espíritu amistoso en pleno paseo. A ese respecto, *Yo-kai Watch* sigue conservando toda su magia, a la que tanto ha contribuido el anime.

La construcción de la diégesis sigue siendo la principal fortaleza de *Yo-kai Watch*. Me fascina cómo se ha configurado **un lore tan creíble desde la óptica infantil**, de esos que protagonizan todas las conversaciones en los recreos. Si yo me empeñaba en que mi perro lanzara llamas cual Arcanine, mi sobrino excusa cada trastada con la misma coletilla: «será cosa de un yokai». Akihiro Hino, CEO de Level-5, confesó en *La Vanguardia* que con *Yo-Kai Watch* «quería que los niños pensaran que los problemas del día a día pueden ser culpa de yokai malignos y que así sean positivos y salgan adelante». Hino, inspirado en fenómenos como *Pokémon*, siempre ha dicho que su deseo es que este sea un universo «que perdure treinta o cuarenta años».

Detecto en los ojos de mi sobrino que las declaraciones del dirigente de Level-5 no son utópicas y por ello comprendo el planteamiento conservador de *Carnánimas*, *Fantasqueletos* y de este *Mentespectros*. Pero la sonrisa de mi pequeño también me hace pensar que, con un poco de coraje, ***Yo-kai Watch* se instalaría en la cultura pop durante décadas**. Ya es un fenómeno global; ahora debe consolidarse..

Por más que me esfuerzo en destacar un incentivo para quienes ya poseen alguna de las secuelas de principios de año, no soy capaz de encontrarlo. Toda su aportación es meramente cuantitativa, como si solo importara el prisma comercial. Su precio, para el contenido que añade, es directamente indecente. Disfruto entablando amistad con los yokai maléficos en el Infierno Infinito tanto como completando las misiones y áreas extra del recinto Gera Gera. Pero ninguno de estos añadidos es excusa válida para lanzar una tercera versión.

Es ideal para los que carezcan de alguna de las entregas previas, aunque no pasa de experiencia insulsa para los incondicionales de las Pussycat Miau. Con los excelsos valores de producción que posee y su profundidad como RPG, *Yo-kai Watch* llegará a donde quiera, pero no si toma el camino fácil; el de la repetición. Eso espero, **o las suaves patitas de Jibanyan no serán lo único enfurecido**.



CONQUISTA EL CAMPO DE BATALLA

UN MUSOU PARA ESTRATEGAS

POR JUAN PEDRO PRAT

Los conocedores del género musou sabrán que es uno de los estilos de juego más accesibles para todos los jugadores. Omega Force elige para sus desarrollos franquicias, series o sagas muy reconocidas y las lleva a un terreno **que domina perfectamente**. Tanto, que se permite jugar en cada uno de ellos ampliando o limitando las fronteras del mismo. En *Fire Emblem Warriors* nos metemos de lleno en el mundo de la saga creada por Intelligent Systems, con una historia completamente original que **no supondrá ningún problema** para aquellos que lleguen de nuevas a este universo.

Si sois seguidores del trabajo que hacen Koei Tecmo y Omega Force el juego no os decepcionará en absoluto, ya que son reyes en su campo, aunque adaptar *Fire Emblem* al género musou **requiere de modificaciones** importantes para que esto no sea simplemente coger una plantilla y adaptar los personajes al nuevo espacio de trabajo.

Una historia sin gancho

Vamos a hablar en plata: este tipo de juegos no destaca, precisamente, por su historia. Y *Fire Emblem Warriors* cojea muchísimo en este aspecto.

Para que nos hagamos una idea, en la desarrolladora japonesa han optado por crear una historia completamente original —un acierto si quieren llegar al mayor público posible— que se relaciona sensiblemente con otras entregas de la saga. Seguiremos las aventuras de **los príncipes gemelos del reino de Aytolis,** el cual se ha visto asediado por demonios y habitantes de otros mundos debido al ataque de un dragón que dormitaba hace miles de años. Al principio suena interesante, pero pronto descubrimos que este hilo conductor **es una mera excusa para introducir a los personajes del resto de *Fire Emblem*** que aparecen en el juego. De hecho las fases se vuelven hasta clónicas llegado un punto de la aventura.

> “ *El musou y el RPG están descompensados en este título.*

En este tipo de juegos la historia es **un mero canalizador**, es decir, una herramienta complementaria para que el jugador pueda llevar a cabo todas las tareas en el campo de batalla. En este sentido, *Fire Emblem Warriors* se parece mucho a la saga *Dynasty*, la cual firman las mismas compañías y cuya historia narraba las conquistas y conflictos de Asia en la época de los samurais.

Por otro lado, la aparición de personajes como **Chrom**, **Lucina** o **Corrin** será del agrado para todos aquellos que se consideren verdaderos seguidores de este sello tan conocido en Nintendo.



Recuperar la reliquia

El Escudo Ardiente es la única arma que puede detener el caos que hay en el reino de Aytolis. Nosotros tendremos que recuperar las seis astrogemas que le otorgan su poder y están en posesión de cinco héroes de otros mundos.

Juega sabiendo lo que haces

Una vez entramos en el campo de batalla reconocemos el buen hacer de Omega Force. El campo de batalla de *Fire Emblem Warriors* nos recuerda a otros trabajos suyos como *One Piece: Pirate Warriors*, *Attack on Titan*, *Dynasty Warriors* o el reciente *Warriors All-Stars*. Encontraremos escenarios **perfectamente articulados** en los que nos tendremos que saber mover para localizar nuestro objetivo rápidamente.

Y decimos rápidamente porque en este título **no basta con atacar por atacar** para acabar con la mayor cantidad de enemigos posible (cosa que es la base de este género), sino que tendremos que **saber darle prioridad a algunas acciones frente a otras**. Omega Force ha incluido el componente de **rol táctico** de *Fire Emblem* a este juego y **controlar el campo de batalla será crucial** si no queremos vernos pisoteados por el enemigo.

Al comenzar cada capítulo se nos dará una misión principal y a medida que avancemos se dispararán objetivos adicionales a los que tendremos que atender. En este aspecto la desarrolladora ha puesto especial hincapié, quizá demasiado, **ya que el jugador puede verse sobrepasado con la cantidad de objetivos activos** al mismo tiempo y eso puede acabar con una fase perdida. Realmente, las misiones secundarias pueden obviarse, no afectan a la principal, pero en otras ocasiones necesitaremos reducir las tropas en un buen número y no está de más de deshacerse de mensajeros que entorpezcan nuestra labor.

El propio mapa juega un papel importante a la hora de ejecutar acciones, ya que **habrá zonas inaccesibles si no derrotamos a mini-jefes** o activamos algún disparador concreto. Habrá que tener especial conciencia del espacio para saber adónde dirigirse en cada momento para optimizar el tiempo.

También tendremos **varios aliados en cada fase** para poder cumplir todos los objetivos y podremos unirnos a ellos para realizar ataques finales conjuntos devastadores. Podremos deshacer la formación y formar una nueva a nuestro antojo teniendo siempre en cuenta las clases de cada héroe y su función dentro del mapa.

Musou con RPG

Ya hemos hablado de los tintes roleros de este título y podríamos decir que más que tintes son brochazos enteros. *Firem Emblem Warriors* tiene aspectos específicos que lo acercan mucho al RPG (género original de la saga). La **evolución de los personajes** y su personalización es uno de ellos.

A medida que avancemos en la historia **será imperativo** que prestemos atención al desarrollo de cada personaje, pues necesitaremos no solo que su nivel sea alto para enfrentarse a los jefes finales, sino que también estén bien equipados y evolucionados.

Tal y como ocurre en cualquier RPG, podremos seleccionar unas armas u otras —cada una con sus características— para que nos den ventajas en el combate. En este apartado también se ha dado un paso más hacia el género táctico, pues habrá **un triángulo de armas con sus fortalezas y sus debilidades** que será de gran importancia si queremos que las batallas no sean muy complicadas. De esta forma tendremos hachas, lanzas y espadas y el propio juego nos dará indicaciones sobre si tenemos ventaja o no contra los enemigos que tenemos delante.

Esto ocurrirá igual con los personajes, los cuales presentan clases. Cada uno será débil y fuerte contra otra de las clases presentes en el campo de batalla.

Tras cada aventura superada con éxito se nos hará un recuento de objetos y materiales encontrados en el campo de batalla. Gracias a ellos **podremos mejorar armas y comprar insignias para desarrollar a los personajes**. Este elemento es realmente importante, pero pasa un poco desapercibido entre la grantidad de información que se nos da en el juego constantemente.

Revive la historia de *Fire Emblem*

Bien entrados varios capítulos de la historia principal se desbloqueará el **Modo Crónicas**, una especie de homenaje a anteriores entregas cuyo único objetivo es expandir la experiencia del juego más allá de la campaña principal. En él tendremos que revivir algunos episodios importantes de entregas pasadas de la saga y llevar a cabo diferentes niveles para acabar con el jefe que toque. Cada nivel tendrá sus propias pruebas, **resulta demasiado intrincado para algo que se supone debía ser divertido y sencillo.**

Conclusiones

Fire Emblem Warriors demuestra, de nuevo, la maestría que tiene Omega Force con el género del musou, pero eso no quiere decir que **su mezcla con otro estilo diferente dé como resultado algo mejor.**

En este caso nos encontramos ante un título muy divertido y que nos da horas y horas de acabar con enemigos a tutiplén, pero **se han tomado demasiado en serio eso de darle un toque de rol táctico al juego.** No es un aspecto negativo, pero son tantos los elementos a los que atender durante la partida que una misión algo más compleja se nos puede hacer un verdadero infierno. Además, hay elementos disparadores que tardan mucho en activarse y es bastante desconcertante en medio de la batalla.



LOS HERMANOS REGRESAN AL RPG

UN *REMAKE* PRECIOSO, PERO ESTABA MEJOR EL ORIGINAL

POR FERNANDO BERNABEU

En la historia reciente, Nintendo está siendo muy prolífica en utilizar su máquina del tiempo para traernos joyas del pasado. Y no me refiero solamente a las versiones miniaturizadas de sus consolas domésticas más antiguas, sino también a que existe una cantidad relativamente importante del catálogo de 3DS que se trata de juegos antiguos adaptados a los nuevos tiempos o versiones portátiles de títulos que obtuvieron su fama en consolas conectadas a un televisor.

Por ejemplo, los títulos más importantes de la franquicia *Zelda* se pueden encontrar ahora mismo como versiones definitivas en 3DS y Wii U. En su momento me encontré disfrutando de la versión remasterizada de *Twilight Princess* y realmente lo que valoré más en su análisis es **cómo mejoraba el juego original**.

Con esto quiero decir que para este artículo he decidido aproximarme de igual forma a este *remake* del clásico juego de Game Boy Advance que ya en su momento me pasé dos veces.

El *Mario & Luigi* original supuso el tercer intento de poner a la mascota de Nintendo en el género rolero. Después de que Square lo iniciara con *Super Mario RPG* en SNES y que Intelligent Systems continuara con el fontanero de papel en N64, AlphaDream gestó su propia fórmula que demostró tener mucho éxito si tenemos en cuenta que hoy por hoy existen cuatro secuelas del primero.

> *AlphaDream gestó su propia fórmula con Mario & Luigi.*

La mezcla de RPG con el género de acción se hacía palpable no solo por los numerosos minijuegos que copaban el Reino Judía, sino por **el sistema de batalla que recompensaba nuestra pericia con los botones** con aumento del daño producido y disminución del recibido. Si coordinamos bien los botones A y B, podemos hacer que Mario y Luigi hagan ataques tándem explosivos o que esquiven a los enemigos mediante simples saltos o golpes de martillo.

Se trata de unas mecánicas muy ingeniosas que recompensan más la habilidad que la estrategia típica por la que el género RPG siempre ha sido conocido. Como tal, esta serie de videojuegos me ganó en sus tres primeras entregas, aunque me aburrió bastante en la cuarta por otras razones (el *crossover* con Paper Mario no me llamó nada la atención y no lo jugué).

Así que una de dos: o bien Nintendo me leyó la mente o bien observaron que las tímidas ventas de *Paper Jam* (no llegó al millón cuando todas las demás lo sobrepasaron) requerían que la siguiente entrega fuera algo que llamara especialmente la atención. Sea lo que sea, **el siguiente juego de la saga**



El Goomba debe darlo todo por el amo Bowser

Lo más divertido de este *remake* es la posibilidad de manejar a varios secuaces de Bowser en un modo de juego adicional que recuerda a *Plants vs. Zombies.*

***Mario & Luigi* sí que desvió mi mirada al tratarse del *remake* del original de GBA**.

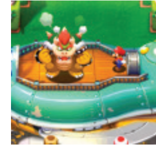
Con gráficos renovados, aunque utilizando el mismo motor que los otros dos títulos de 3DS, este *Mario & Luigi: Superstar Saga* se puede comparar en preciosidad a como recordaba que era el de Game Boy Advance. La nostalgia me puede, porque con solo ver una imagen comparativa ya se nota que la evolución gráfica es palpable y encomiable. Además, **la completa sustitución de los tutoriales por un botón opcional me ganó desde el primer momento** porque es lo que más aborrecí de *Dream Team Bros*.

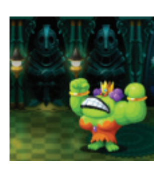
Antes de abordar la parte negativa que justifica mi nota, solo quiero decir que la especie de *Plants vs. Zombies* en que se ha convertido la otra mitad de este *remake*, está muy bien diseñada. La parte sobre los secuaces de Bowser se convierte en un modo de juego ameno en el que podemos empezar a profundizar desde el mismo momento en que se desbloquea desde la pantalla de pausa (no desde el menú principal).

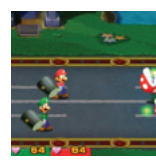
De verdad que valoro el esfuerzo por lanzar este título no como una simple llamada a los nostálgicos, sino como **un juego ya visto que contiene el valor añadido de otro modo de estrategia completamente diferente y con una nueva historia** contada desde la perspectiva de esos enemigos a los que aplastamos sin muchos miramientos.

Y aquí terminan mis alabanzas. Este *remake* de *Mario & Luigi Superstar Saga* ha tenido la oportunidad de profundizar en esa historia más allá de la limitada capacidad de la consola para la que salió en su día. No obstante, salvo el modo adicional ya mencionado, no la han sabido aprovechar y nos encontramos exactamente con las mismas líneas de diálogo. **Incluso he encontrado un pequeñísimo error de traducción que ya estaba en el original,** por lo que entiendo que se han ahorrado la revisión del texto ya existente y solamente han invertido en traducir los fragmentos nuevos.

Lo que peor llevo, y aviso de que es un aspecto que me repatea muchísimo, es **el control de este *remake***. El original solo contaba con los botones de GBA: cruceta, laterales L y R y frontales A, B, Start y Select. Eran tiempos más sencillos, pero este título RPG se controlaba muy bien con siete botones. Con los laterales cambiábamos las habilidades de los hermanos (Salto, Martillo y Poderes misticos), mientras que con Start invertíamos el orden para que Luigi fuera delante. Luego ya solo era cuestión de pulsar A y B teniendo en cuenta la posición de los hermanos (el de delante siempre era A y el de detrás siempre era B) para hacer todas las acciones requeridas fuera de batalla.







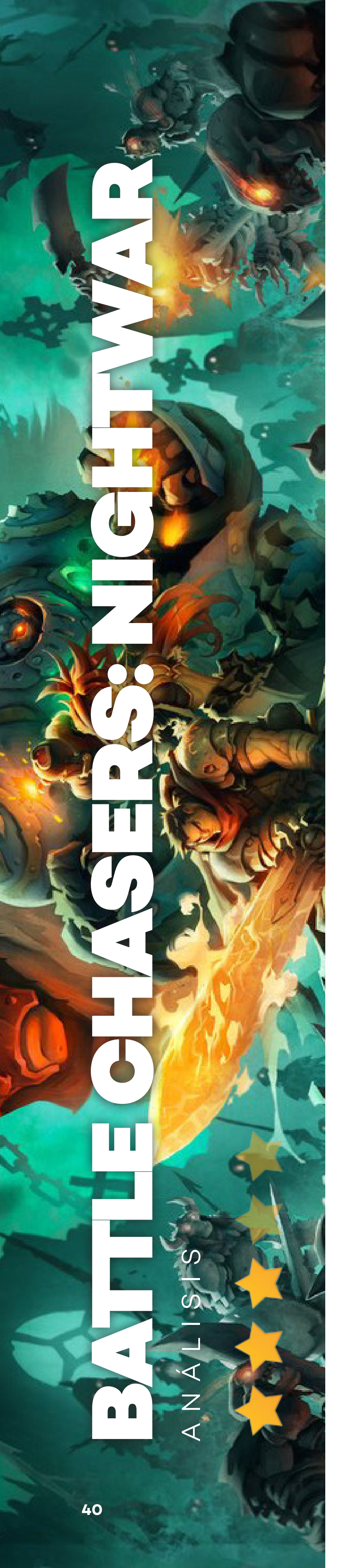
Pues bien, en este *remake* de 3DS han conseguido hacer una cosa que no creía posible: **complicar los controles a pesar de contar con más botones**. Podrían haberse limitado a copiar lo que hicieron en GBA y yo habría salido tan contento. Pero no… tenían que incrustar la pantalla táctil, ¿verdad?

Ahora las distintas habilidades se pueden situar en la pantalla de abajo para tenerlas al alcance del dedo (la otra opción es colocar el mapa). En principio bien, si no fuera porque eso requiere que aparte la vista de la pantalla superior cuando en el original solo tenía que pulsar botones como mucho tres veces para ejecutar un comando concreto. En realidad podemos ignorar completamente la pantalla táctil porque los botones L y R siguen teniendo la función de cambiar de habilidad, pero en vez de tener solo tres situaciones posibles (los tres poderes) porque los hermanos pueden cambiar su posición, ahora hay 10 opciones sucesivas. Todo esto viene a que **no existe un botón para alterar el orden de Luigi y Mario… como si no estuviera el botón Y muerto del asco**. Es decir, que si seleccionamos una habilidad que requiere que Mario esté detrás, se colocará automáticamente sin nuestro consentimiento.

Por ejemplo, si quiero que Mario ponga a Luigi bajo tierra de un martillazo, tengo que pulsar el botón L cuatro veces (o el botón R seis) y luego acordarme de que es Mario quien está detrás y por tanto tengo que pulsar el botón A, no el B. En el original pensaron muy bien que los hermanos no tenían que estar asignados siempre al mismo botón, al contrario que en los juegos posteriores, porque la diferencia radica simplemente en la posibilidad de alternarlos y cambiar su posición. El que va delante siempre era A y el detrás siempre era B, pero aquí Mario es siempre A y Luigi es siempre B. **A partir de *Partners in Time* tenía sentido porque nunca cambiaban de lugar, pero en este cambiarlos era una mecánica importante…** y la han obstaculizado demasiado para mi gusto.

Que si el juego fuera así, yo lo acato y punto. Pero es que ya existió una decisión buena de cómo afrontar los controles… y **AlphaDream ha ignorado el buen trabajo que hicieron hace 14 años en este aspecto concreto**. Puede que suene extremista, pero al fin y al cabo la base de un buen juego es cómo interactúas con él mediante los controles.

Simplemente por esta complicación recomiendo que si queréis disfrutar del *Mario & Luigi* que lo empezó todo consigáis haceros con el original de Game Boy Advance, que tampoco es que haya envejecido mal y sigue siendo muy disfrutable. Al menos mucho más que este, que ha llegado a irritarme lo suficiente como para no recomendarlo.



UN RPG DE DISEÑO CLÁSICO

INSPIRADO EN LOS CÓMICS DE JOE MADUREIRA

POR MARC ARAGÓN

No es fácil hoy en día encontrar juegos con personalidad y carisma entre tanto triple A descafeinado y producciones mediocres construidas para entrar por los ojos que dejan un sabor agridulce. **Aunque parezca contrario a la lógica, son los estudios más pequeños, los que más tienen que perder, los que más se arriesgan.** Es el caso de Airship Syndicate, un estudio formado por miembros de Vigil Games (creadores de los dos primeros *Darksiders*) y con el dibujante Joe Madureira a la cabeza. *Battle Chasers: Nightwar* es su primera obra, que parte de los cómics del dibujante para ampliar su historia y trasladarla a los videojuegos como un RPG con tintes clásicos y un impactante diseño visual. **Este título se financió a través de la plataforma KickStarter, donde consiguió superar ampliamente su objetivo y alcanzar un buen puñado de metas opcionales, como la traducción a otros idiomas (entre ellos el español) de los textos y las voces.**

La historia nos presenta a cinco personajes de lo más variopintos. **El centro de la acción lo ocupa Gully, una joven; hija de un famoso guerrero desaparecido llamado Aramus; que parte en busca de su padre armada con sus guanteletes mágicos.** A ella se le unirán: Calibretto, un enorme robot de batalla; Garrison, un guerrero amigo y compañero de armas del desaparecido Aramus; Knolan, un viejo mago que investiga el maná; y Red Monika, una pistolera especializada en causar todo tipo de estados alterados en sus enemigos. **El extraño grupo comienza su aventura viajando en una aeronave similar a un *zeppelin* que es atacada por piratas. El combate termina con los cinco personajes diseminados por una isla desconocida en la que no serán bien recibidos.**

> *Es la primera obra del estudio Airship Syndicate.*

Para explorar la isla nos moveremos por unos caminos predefinidos en un mapa cuidadosamente dibujado. No tendremos libertad para abandonar estos senderos e investigar la isla a placer, ya que el papel de este mapa mundi estará más centrado en la planificación de nuestra ruta. **Al movernos veremos aparecer símbolos sobre el camino que representarán enemigos, cofres, o lugares a los que podremos acceder;** y deberemos valorar cada ruta posible hasta nuestro destino teniendo en cuenta lo que nos aguarda en cada una de ellas. ¿Tomamos una ruta más directa hasta la siguiente mazmorra para llegar con más salud, o mejor damos un rodeo en busca de materiales y nuevo equipo?

Una vez alcancemos un lugar de interés, cambiaremos el mapa por un entorno tridimensional con una vista isométrica por el que, ahora sí, podremos movernos en cualquier direc-



Gully

—

La protagonista del juego busca a su padre, Aramus, un guerrero desaparecido del que heredó unos poderosos guanteletes.

ción. **Las mazmorras serán nuestra principal preocupación, siendo el lugar donde nos esperan los enemigos más fuertes y donde nos conducirán la gran mayoría de nuestras misiones.** Antes de entrar en ellas se nos dará a elegir entre tres niveles de dificultad en los que aumentará progresivamente el calibre de los enemigos y de las recompensas. Por si esto no fuera suficiente, **las mazmorras están generadas de forma prodedural, lo que implica que serán diferentes cada vez que accedamos a ellas.** Su distribución se basa en salas de tamaño relativamente pequeño, por las que pululan los enemigos. **Al reiniciar la mazmorra se cambiará la distribución de estas salas, así como su diseño, para que nos enfrentemos a un desafío nuevo en cada ocasión.**

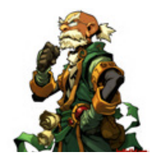
Por supuesto, todo este sistema caería por su propio peso de no estar sostenido por unas mecánicas de combate sólidas. Como buen J-RPG, todo el juego orbita alrededor de los enfrentamientos, que aúnan ideas modernas con algunos toques clásicos. **El sistema de base es el combate por turnos, al que se le añade un componente de 'celeridad' que hace que las acciones de nuestros personajes se intercalen con las de los enemigos en función de la velocidad de cada uno de ellos.** A la hora de atacar podremos escoger entre realizar una Acción, que se ejecutará en el mismo turno, o una Habilidad, mucho más poderosa que las acciones pero con un coste de maná asociado.

Para equilibrar ambas opciones contamos con un extra de maná llamado Sobrecarga. **Al llevar a cabo una Acción generamos una pequeña cantidad de maná que se almacena por encima de nuestro límite máximo.** Esta energía extra desaparecerá al terminar el combate, pero nos puede ayudar a mantener nuestras reservas para futuros enfrentamientos o sacarnos de un aprieto si ya las hemos agotado. De esta manera se fomenta que realicemos un pequeño "calentamiento" antes de tomar acciones más importantes.

Para darle un poco más de calado a las peleas, contamos con varias mecánicas para mejorar a nuestros personajes, además de las recurrentes mecánicas de niveles. **Por supuesto, tenemos un inventario en el que almacenaremos el botín que obtengamos en nuestras aventuras, pero también podremos crearlo a partir de materias primas.** Para esto, necesitaremos comprar las recetas a un armero, para el caso de armas y armaduras, o a un alquimista, para pociones de sanación o potenciación. **Una vez equipados podemos acudir a un altar para encantar las distintas piezas de equipo, lo que les dará un plus de daño o la capacidad de aplicar diferentes alteraciones al estado de los enemigos, como sangrado o envenenamiento.**

Todo esto nos remite a algunos de los mejores RPG, como los primeros *Final Fantasy,* de los que toma varias ideas, las reinterpreta y las aplica a su vision del género. Inevitablemente, al sustentar el juego sobre los antiguos pilares de los juegos de rol por turnos, también ha heredado sus puntos débiles. **El juego puede durarnos cerca de 20 horas, por lo que la progresion de los personajes (llevarlos desde el nivel más bajo hasta el más alto) nos llevará más o menos el mismo periodo de tiempo.** Esto hace que el avance sea lento, lo que a su vez vuelve los combates repetitivos, con pocas variaciones entre ellos.

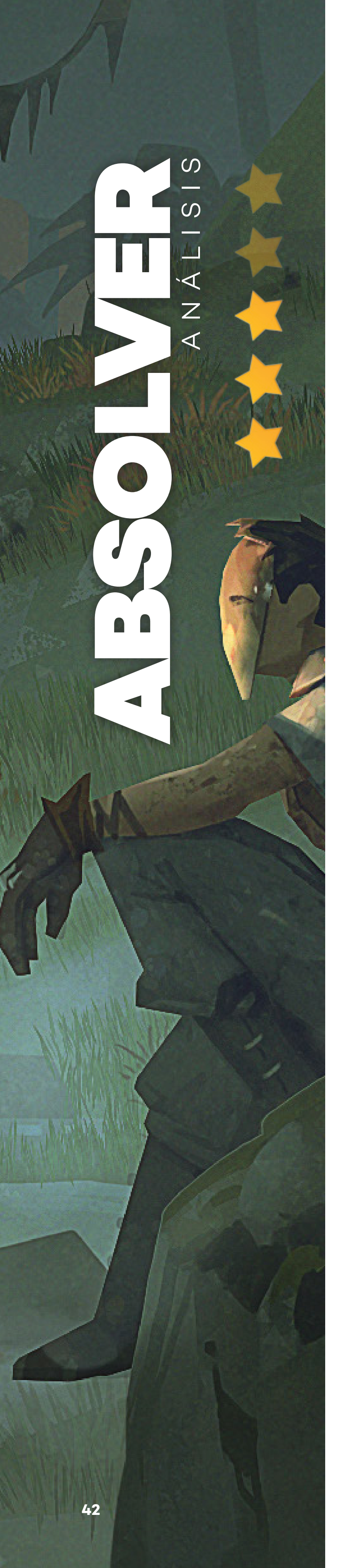
Aunque esto puede entenderse como algo própio del género y excusarse, otros problemas no tienen justificacion. El más llamativo son los tiempos de carga, absurdamente largos. **Desde la pantalla de título, al darle a "Continuar", pasaremos entre uno tres minutos viendo una barra de progreso.** Al terminar la carga, el juego nos muestra el *mapa-mundi* bidimensional con los avatares tridimensionales de nuestros personajes sobre él. Una recompensa muy escasa para tan larga espera. **Pero lo peor viene cuando vemos la tan teminda barra de progreso en otros lugares, como al acceder al menú o al entrar en combate.** Por suerte, esto no ocurre el 100% de las veces. Suele verse más durante los primeros minutos de la sesion o cuando llevamos mucho tiempo sin abrir el menú o enfrentarnos a un enemigo. **Probablemente esto se deba a que se trata de un juego multiplataforma (está disponible en PS4, Xbox One, PC y Switch) pero pulir un poco más este aspecto habría redondeado el resultado final.**







Battle Chasers es un título interesante, con suficiente narrativa y profundidad jugable para satisfacer a los fans del género. **No está carente de fallos, pero esto no empaña su calidad final.** Además, todo ello se presenta con el característico diseño artístico de Madureira que lo dota de una personalidad propia y reconocible. **Un pequeño placer que se mueve entre lo clásico y lo actual y, en definitiva, una experiencia recomendable para los fans de los JRPG.**



DUELOS EN UNA CIUDAD PERDIDA

UNA MEZCLA DE MÁSCARAS Y PUÑETAZOS ONLINE

POR JON A. ORTIZ

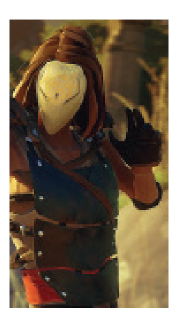
Absolver es un título extraño que intenta innovar en lo jugable y por razones ajenas a ello puede llegar a considerarse un fracaso. Solo el tiempo lo dirá. Aún así, es un título interesante que intenta desmarcarse de la competencia. La desarrolladora, llamada *Sloclap*, se estrena en el mundo de los videojuegos con este título que une un combate profundo y variado con interacciones ***online***. Vamos a mirarlo un poco más de cerca.

Absolver **es un juego de acción, donde los duelos uno contra uno destacan sobre lo demás,** aunque hay veces que estaremos en clara desventaja, sobre todo cuando no juguemos online, ya que hay muchos momentos en los que podemos enfrentarnos a dos, tres o incluso más enemigos. En esos duelos podemos confiar en el poder de nuestros puños, o en una pequeña selección de armas entre las que elegir, algo que detallaremos más adelante. El título también hace uso de un básico sistema *RPG*, donde podemos subir nuestros atributos y mejorar el equipo. Es una parte muy secundaria del título, pero vale la pena nombrarla. Pero ahora hablemos de la **esquiva y escurridiza historia del juego**.

El Imperio de *Adal* ha caído, y te levantas con una extraña máscara en tu rostro. Lo primero que observas al levantarte es que eres inmune al hambre y a la sed; ni siquiera la muerte puede hacerte mella, ya que reapareces en uno de los puntos que hay repartidos por la ciudad. Elegir si esto es una bendición o una maldición es cosa tuya, pero no te pares a pensar, pues tienes un trabajo. Tu objetivo está claro, **debes de superar una serie de pruebas que te han impuesto para saber si eres digno de convertirte en lo que llaman un *Absolver*.** Pero el resultado no es importante, la verdadera riqueza está en el camino. O eso es lo que se suele decir, al menos. La historia no es el punto fuerte del título, pero es en su trasfondo donde está la miga. Todo ello es diferente e intenta sorprender, y eso lo aprecio.

> “ *Es necesaria mucha práctica para dominar el combate.*

El sistema de combate es la base de *Absolver*, todo gira en torno a él. Antes de empezar deberemos de elegir entre tres tipos diferentes de estilo de combate, cada uno de ellos con un poder especial, y con una dificultad asignada. Una vez elegido nuestra forma de luchar, y tras un video introductorio, el tutorial nos explicará los movimientos básicos de los que disponemos. **Un botón para el ataque básico, otro botón para esquivar, y uno más para bloquear.** Esto puede sonar bastante básico, pero es ahora cuando la cosa se complica. Además de tu escuela de entrenamiento, hay cuatro posiciones que determinan los movimientos que podemos hacer.



El aspecto de nuestro héroe

—

Aunque comenzaremos con unos simples harapos, en unas pocas horas de juego llegaremos a estar bien pertrechados, e incluso tendremos varias máscaras entre las que elegir.

Una de ellas nos permitirá hacer una patada que rompe la guardia del enemigo, pero puede que nos deje al descubierto por otra parte.

Cambiar de posición puede hacerse de dos maneras, con un combo de botones o un simple botón que, además, funciona como ataque. Llegar a dominar este cambio de una forma fluida y útil es fundamental para completar los combates de más alta dificultad. Sin embargo, **los primeros combates pueden completarse simplemente aporreando botones de manera constante y metódica** —creedme, he completado gran parte del juego sin saber mucho del sistema de combate—. Además, no es nada fácil de entender, por lo que el juego no es para todo el mundo. El tutorial funciona bien, pero es necesaria muchísima práctica para llegar a dominar un solo estilo de combate. *Absolver* podría compararse con un título de lucha en tres dimensiones, y requiere de la misma dedicación para poder llegar a ser disfrutado de verdad. **Por esta razón, todos los que busquen una experiencia ligera deben mantenerse lejos de él,** pues se encontrarán con luchadores experimentados en el *online*.

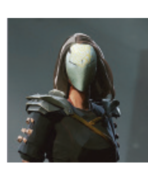
El apartado *RPG* es bastante clásico; por una parte, podemos encontrar objetos a lo largo del terreno escondidos en diferentes puntos del mapa. A pesar de lo persistente del mundo, los objetos son personales, y nadie puede arrebatarte esos puntos. Por otra parte, el juego también tiene recompensas que sueltan los *NPCs* que hay repartidos por el mapa, aunque podemos combinarlas como queramos. Las armaduras protegen golpes o cortes, y cuanto más cantidad de daño protegen menos daño infligiremos con nuestros ataques. Si tu personaje es un tanque, aguantará mucho tiempo, pero también hará poco daño. Os aseguro que si los dos combatientes son tanques, los duelos pueden llegar a ser eternos.

Además de la historia, otro de los componentes fundamentales del título es **su faceta *online***, que funciona de forma cooperativa y competitiva. El mundo persistente donde nos encontramos nos permite ver a otros jugadores, **e incluso batirnos en duelo contra ellos** solamente atacándolos. También nos servirán de ayuda para completar algunas de las misiones, si es que conseguimos que trabajen con nosotros. Además de verlos en el mundo, también existe la posibilidad de combatir con ellos en arenas preparadas especialmente para ello, a las que se accede a través de un menú. Sin embargo, por muy bien que suene esto, uno de los principales problemas del juego viene arrastrado por este componente *online*. A pesar de que ha pasado más de un mes desde la salida del juego, **los problemas de servidores han sido una constante**, y aún sobrevuelan al título. En alguna de las ocasiones que intenté combatir en una de las arenas, el juego fue incapaz de encontrar un contrincante, a pesar de que hay suficiente gente jugando.

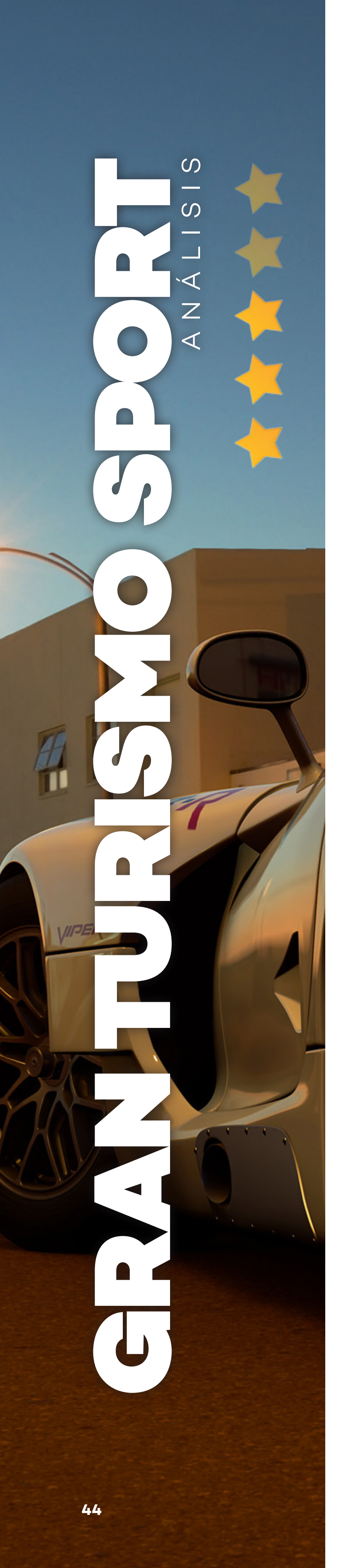
Pero, lamentable, no solo afecta a esos duelos, sino que estos problemas también aparecen en el mismo entorno donde nos tenemos que enfrentar a los NPCs. Si tu mundo es persistente, es totalmente necesario que no haya ningún tipo de lag, y *Absolver* no cumple este mínimo. **Me he encontrado situaciones que volvían al título injugable por culpa del lag.** Esto es lo primero que tienen que abordar, ya que es una de las características básicas del juego —viene incluso en el título «*Absolver: Online Melee Action*»—.

Por otra parte, el control se podría mejorar, o al menos retocar. No hablo del sistema de combate, que funciona perfectamente, si no del esquema de control usado con teclado y ratón. El control con el mando es prácticamente perfecto, casi todos los movimientos pueden llevarse a cabo sin mucho problema, independientemente de lo complicados que puedan llegar a ser. Pero con teclado y ratón aparecen los problemas. Es difícil combinar la esquiva con el bloqueo, y algunos de los movimientos en los que hay que usar el ratón se convierten en una verdadera lotería. Que no se puedan configurar algunos de los botones también puede llegar a ser problemático, en cualquiera de los dos modos de control. **El título necesita unos pequeños ajustes en todo lo relacionado con la jugabilidad** para llegar a ser una experiencia sin fisuras. Todo el factor *RPG* también podría estar un poco mejor llevado, pero una vez acostumbrado a él no supone ningún problema.

El aspecto visual cumple. Para los personajes el título hace uso de un estilo *cartoon* que funciona genial, y los escenarios son deprimentes y variados, todo lo necesario para una ciudad abandonada. El diseño del equipo también es curioso, y la mayoría de los objetos que encontramos nos dotan de una apariencia extraña, pero de una belleza insólita, por muy diferentes que sean los objetos que nos equipemos. Por otro lado, la música pasa bastante desapercibida, pero su estilo tribal casa bastante con el tono del juego.



En resumen, *Absolver* ha supuesto una decepción para muchos jugadores, **más por las lacras en su funcionamiento que por el juego en sí.** El sistema de combate es increíble, solo necesita unos retoques para funcionar a la perfección, y el sistema *online* es entretenido. Cuando reparen de una vez por todas los servidores probablemente los jugadores empiecen a llegar, dado que es una propuesta diferente y bien ejecutada.



EL FUTURO DE LA COMPETICIÓN

YAMAUCHI APUESTA POR LAS FUNCIONES EN LÍNEA

POR ALEJANDRO CASTILLO

Para la compañía afincada en Japón, *Gran Turismo* es una de las marcas de más prestigio en su haber. **La obra de Yamauchi-san ha sido referente para gran parte de sus competidores.** Con la diversificación, la franquicia quedó relegada a un segundo plano, en concreto con el lanzamiento de la quinta entrega numerada. Si bien fue uno de los títulos que más expectación tuvo durante la época de PlayStation 3, sus taras hicieron que la decepción generalizada inundara las redes, haciendo que su secuela no tuviera ni la mitad de atención.

Tras cerca de cuatro años en el mercado, a PlayStation 4 le faltaba gozar de su propia versión de la saga de automovilismo en su catálogo, y por fin Polyphony Digital ha respondido. No es fácil estrenarse en una generación de la manera en la que *Gran Turismo* lo ha hecho, con una entrega a modo de *spin-off* que le hace desmarcarse completamente de sus competidores directos. De esta forma, recibimos *Sport*, el sobrenombre elegido para una nueva era de competición

Olvidad por completo las entregas numeradas. Cualquier comparación no hará justicia a lo que realmente busca la compañía con su llegada. Estamos ante un título centrado en exclusiva para que los jugadores formen parte de su propia experiencia en la competición multijugador. La compañía ha tejido una estructura en línea sólida, de garantías reales sobre la que cimentar un futuro de eventos en vivo. El modo de juego principal, Sport, es donde se canaliza la mayor parte del aspecto multijugador. En estos momentos cada carrera oficial está asociada a una hora de comienzo determinada. Los usuarios deberán inscribirse previamente a su inicio para poder participar, pudiendo disfrutar de rondas de clasificación minutos antes para así obtener una posición en parrilla.

> “ *Sport es una nueva era para la competición en línea.*

Próximamente **se espera que lleguen funciones como los torneos homologados por la FIA** —quienes prestan sus servicios para esta ocasión— nuevos eventos, nuevas condiciones y en definitiva maneras renovadas de disfrutar del automovilismo. Sin embargo, no todo se ha hilado correctamente. El requerimiento de conexión permanente a Internet no gustará a todos, puesto que tampoco permitirá acceder a sus funciones contra la CPU. Una decisión que puede ser entendible dada su naturaleza. En lo referente al contenido vuelve a suceder lo mismo, con un número escaso de vehículos y pistas disponibles. **Se ha suprimido el modo GT tradicional en pos de pruebas individuales** de diversa índole: una especie de academia donde aprender los fundamentos de la conducción, pequeños desafíos de mayor diversidad y un modo de kilometraje perfecto para reconocer todas las pistas incluidas.

En estos momentos, *Gran Turismo: Sport* es la base sobre la que construir un futuro brillante. Los amantes de la marca no quedarán defraudados, pero está en manos de la compañía cumplir con su parte del trato: dotar al título de contenido diverso, gratuito en su mayoría y con buen ritmo de llegada.



LOS DADOS NO ACOMPAÑAN

ESTA MEZCLA DE MONOPOLY Y MAGIC GUSTARÁ A POCOS

POR FERNANDO BERNABEU

La suerte no está de mi parte y los dados no me muestran el camino a la victoria. Tendré que revisar mi baraja y adaptarme mejor al tablero.

Esos han sido mis pensamientos más de una vez mientras jugaba a *Culdcept Revolt*. Desarrollado por Omiya Soft y publicado por NIS America en Europa, este título para Nintendo 3DS propone un sistema que a grandes trazos yo explicaría como **¿qué pasaría si el juego de mesa *Monopoly* se juntara con el juego de cartas *Magic* y tuvieran un vástago japonés?**

Pero como supongo que con eso no os basta, os cuento cómo va: Nos enfrentamos a los oponentes para ver quién consigue una cantidad determinada de magia y pasa por una cuadrícula concreta primero. Para conseguir esto cada uno debe dar vueltas al tablero comprando casillas y asignándolas a criaturas de nuestra baraja de cartas para que las defiendan. Estos monstruos tienen puntos de ataque y de vida, así como elementos (tierra, aire, fuego y agua). Se pueden poner en cualquier casilla, pero si los colocamos en tierras afines a su elemento harán mejor su trabajo de defender.

Los puntos de magia que ganamos en cada turno se pueden usar para mejorar nuestras tierras (hacerlas más caras) y colocar más monstruos en las casillas en las que aterricemos. **De esta forma, les pondremos las cosas difíciles a los rivales, que tendrán que pagarnos un peaje si caen en nuestra propiedad.**

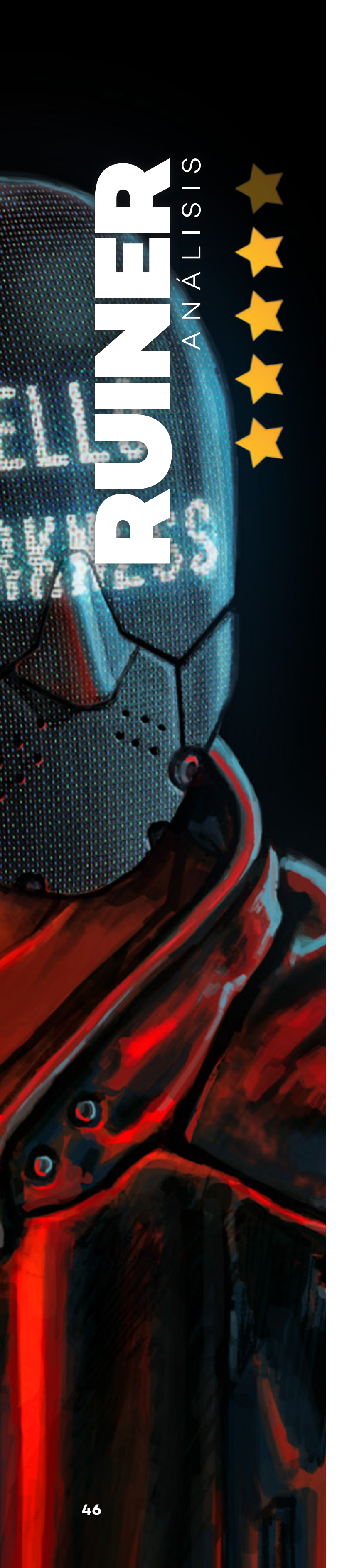
> *No importa tanto tener una baraja de cartas equilibrada.*

Al final no importa tanto tener una baraja de cartas equilibrada, con monstruos potentes, efectos que nos otorgan ventaja y armas y escudos para ganar las refriegas entre criaturas como tener **suerte con los dados**. Creedme, os podéis pasar una hora o más en una partida y terminar perdiendo simplemente porque la máquina ha tenido más suerte con sus tiradas que vosotros. Al más puro estilo *Mario Party*, vaya.

Otro aspecto que no ayuda mucho y que considero muy importante comentar es **el tedio que sufre el jugador cuando trata de avanzar en la historia principal**. No ya porque la trama es lo más cliché y olvidable que nos podamos encontrar, sino porque los turnos de la máquina se hacen eternos y aburridos. Esas horas invertidas en perder de forma lamentable podrían haberse abreviado a más de la mitad si existiera algún método para pasar rápidamente los turnos de los rivales sin por ello perder la información de lo que han hecho con su tiempo.

Sin embargo, el hecho de que tenga varios momentos de mucha frustración también hace que **nuestras buenas rachas resalten y nos hagan sentir que estamos dominando el juego**.

No os voy a engañar. Es un juego para cierto tipo de jugador que puede no gustar a la mayoría de usuarios. Para que nos entendamos, es un título de nicho que creo que solo disfrutarán los amantes de los juegos de mesa y las excentricidades japonesas.



CYBERPUNK Y ARMAS DE FUEGO

UNA COMBINACIÓN DE LAS QUE NO SE OLVIDAN

POR JON A. ORTIZ

Ha sido un mes interesante, donde la salida de dos títulos como son *Ruiner* y *Cuphead* han puesto en evidencia algo muy claro: **muchos jugadores no quieren un reto, les vale solo con pulsar un botón e ir completando cosas.** A *Ruiner*, que es el análisis que tenemos entre manos, le tuvieron que reducir su dificultad en un parche por presiones del público. Estoy totalmente desconforme con esta situación; los jugadores deberían respetar la visión del desarrollador. **Paciencia y habilidad, esa es la clave**. Pero vamos con lo que toca.

***Ruiner* es un *shooter* isométrico** que se controla estupendamente tanto con mando como con teclado y ratón. Lo primero que destaca es su ambientación, un estilo *cyberpunk* muy particular, en el que los colores negro y rojo tienen un protagonismo absoluto. En el año 2091 el mundo está más jodido que nunca, y solo nosotros podemos acabar con al menos una parte de la podredumbre del mismo. Todo mientras buscamos a nuestro hermano. **Una historia simple, pero suficientemente interesante para mantenernos en vilo mientras partimos cabezas.**

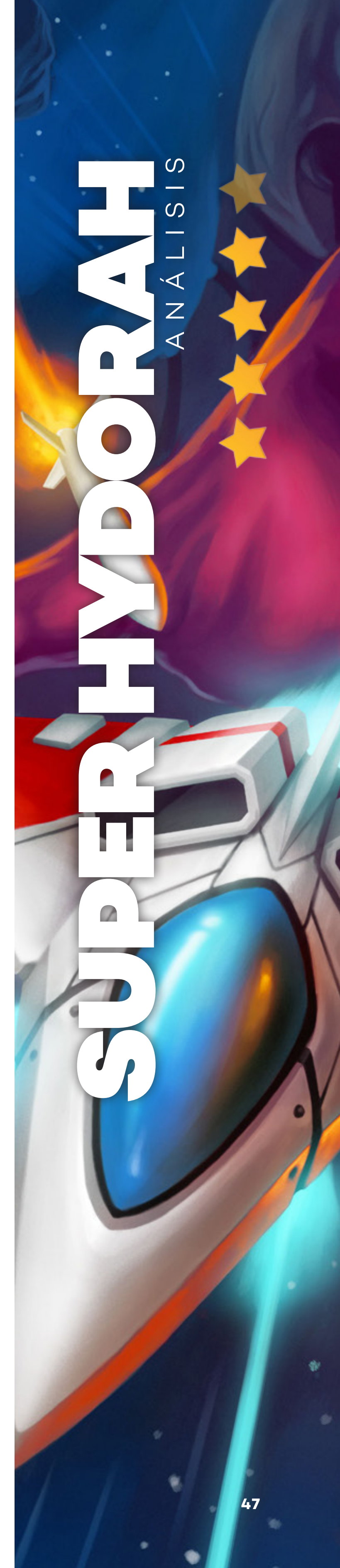
La jugabilidad concede la misma importancia al combate cuerpo a cuerpo que a las armas de fuego. De ambas hay una muy buena variedad. Tanta, que parece que no se llega a aprovechar todo el potencial de las mismas. **Hay que cambiar de arma constantemente,** ya que tienen un número limitado de usos, pero siempre hay alguna que usar. Combatir es lo primero; los mapas son pequeños y directos, y las misiones secundarias muy simples. **El objetivo es completar las «arenas» donde nos salen los enemigos.** Este es otro de los puntos fuertes del título, con un diseño espectacular y unas mecánicas muy diferenciadas. Durante las ocho horas que dura el juego nunca deja de haber nuevos tipos de enemigos, y hay que cambiar de estrategia asiduamente. Un acierto total para el ritmo del juego.



> *Ultraviolencia en un cercano y poco esperanzador futuro.*

Existe la posibilidad de mejorar nuestro personaje. Para ello debemos ganar experiencia, que se obtiene sacando las puntuaciones más altas en cada uno de los combates. Las mejoras son variadas, pero el juego peca de poco ingenioso en este apartado; la mayoría de mejoras son simples curiosidades, pues unas pocas ocuparán todos los puntos. Algunas de las mejoras proporcionan habilidades que sirven puntualmente, pero que en muchos otros momentos son totalmente inútiles. Aún así, ***Ruiner* invita a experimentar con los puntos**, ya que se pueden mover de un lugar a otro en cualquier momento, y hay algunas combinaciones útiles.

Ese aspecto visual y la música son, sin duda, donde el título toca techo. El *Unreal Engine 4* dota a *Ruiner* de una estabilidad y unos efectos **que lo hacen muy atractivo visualmente**. Ese futuro deprimente, los personajes violentos y taciturnos, todo ello en un entorno altamente tecnológico y cruel. Los colores usados, el vocabulario y la sangre, todo ayuda a potenciar ese sentimiento. La música, por su parte, es de una brutalidad inusitada, un *synthwave* bravucón que os machacará los oídos mientras haces lo propio con los enemigos.



BATALLAS ESPACIALES AÑEJAS

UN MATAMARCIANOS DE LA VIEJA ESCUELA

POR JAVIER BELLO

De la mano de Juan Antonio Becerra —bajo su alias Locomalito— y Gryzord87 en el apartado sonoro, surgía *Hydorah* hace siete años, un título que rescataba el estilo y jugabilidad de las obras *shoot'em up* de los 80 y los 90, siendo **un matamarcianos en 2D muy bien cuidado y exigente**. El juego que presentamos hoy es la versión extendida y mejorada de esa propuesta distribuida por Abylight Studios.

Si tuvistéis la ocasión de jugarlos en su día, es muy fácil que *Super Hydorah* os recuerde a grandes clásicos como *R-Type* y *Gradius*, iconos representativos de su género que este título emplea para el chasis de su jugabilidad. Tendremos que afrontar **extensos escenarios con *scroll* lateral junto con un jefe al final de cada zona** que no nos pondrá las cosas fáciles. Contaremos con tres vidas e infinitas continuaciones, pero siguiendo el ejemplo de sus padres espirituales, un solo impacto nos arrebatará una de nuestras vidas mandándonos al comienzo de la zona, y de perderlas todas, iremos de cabeza al principio del nivel al continuar. Por lo que si no estáis acostumbrados a esta fórmula, más os vale armaros de paciencia antes de jugar.

Por supuesto, **contaremos con una serie de ayudas** para facilitarnos la andadura por este —a veces—frustrante reto. Ciertos enemigos soltarán cápsulas al destruirlos que aumentarán la potencia de nuestros disparos una vez recojamos suficientes, así como mejoras para la velocidad de nuestra nave, y escudos que nos permitirán recibir un golpe extra, siendo cruciales para nuestra supervivencia.

> “ *Un shoot'em up divertido, completo, y muy muy difícil.*

Pero lo más interesante es que **podremos equipar a nuestra nave con distinto armamento conforme vayamos superando niveles** y derrotando a los distintos jefes. Este arsenal adicional cambiará nuestra arma principal y nos equipará con una secundaria para apoyar a nuestra lluvia de proyectiles. Y cómo no, también dispondremos de armas especiales. Deberemos escoger la equipación de nuestra nave al comienzo de cada nivel, y configuraciones distintas pueden funcionar mejor o peor en una zona u otra, o contra según qué jefes.

***Super Hydorah* cuenta con 35 niveles en total**, siendo 21 de ellos líneales y dividiéndose en encrucijadas que dan acceso al resto. Esta variable, junto con la selección de armas, invita muchísimo a rejugarlo.

Por último, el apartado técnico es más que correcto. No esperéis gráficos y sonido de última generación, pues sus autores pretendían captar el estilo de los juegos de antaño. De hecho, para los que busquen una experiencia retro al completo, tenemos la opción de **visualizarlo como si de antiguo monitor CRT se tratase**. En lo que sí destaca es en la fluidez de su movimiento y los ajustes de los *hitbox*, de manera que si somos alcanzados la culpa sea únicamente nuestra.

En resumen, *Super Hydorah* es toda una ventana al pasado, y hará las delicias de quienes se dejaban los cuartos en las recreativas o los ojos delante de un viejo televisor. Eso sí, no es un juego para todo el mundo, ya que su dificultad y estética pueden no ser bienvenidas por la mayoría.



UN BELLO PERO PEQUEÑO MUNDO

VOLANDO EN POS DE MITOS OCULTOS EN EL PASADO

POR JAVIER BELLO

La obra del estudio Forgotten Keys apadrinada por Daedalic Entertainment me llamó mucho la atención cuando vi su primer tráiler. La impresión que me dio fue la de querer ser una mezcla de *Journey* y *RiME* pero **permitiéndonos surcar los cielos con libertad**. Me adentré en el mundo de *AER Memories of Old* con muchas esperanzas, y aunque ha sido un bonito viaje, me ha sabido a poco en muchos sentidos.

Antes de entrar en materia, es justo resaltar algunos de sus puntos fuertes. El apartado visual es sin duda uno de ellos, con una estética minimalista y haciendo uso de colores muy saturados. **Los parajes de *AER* destacan por su viveza y su hermosura**. Se buscaba captar una imagen casi poética en muchos sentidos, y he de reconocer que lo logra en varios momentos. Otro detalle interesante es que todo, desde personajes a los objetos de los escenarios, **parecen hechos de papel**, como si un virtuoso de la papiroflexia hubiera dado rienda suelta a su imaginación.

El segundo plato fuerte es su historia, y no es de extrañar porque ***AER* es prácticamente un simulador de paseo** que nos va descubriendo la mitología de su mundo a medida que exploramos nuevas zonas. El folclore de *AER* mezcla dioses, animales espirituales y un ente negativo conocido como el Vacio. El mundo fue creado por los dioses y protegido por los animales, quienes para ayudar a los humanos carentes de ningún don, concedieron pactos que les permitían asumir su forma, pasando a ser **animorfos**.



> *Una hermosa propuesta que no exploté al máximo su potencial.*

La protagonista de la historia es Auk, una joven muchacha que hizo el pacto con un ave y puede surcar los cielos libremente gracias a ello. La joven se embarcará en un peregrinaje por las ruinas del antiguo mundo al obtener **la Luz de Karah**, un misterioso artefacto en forma de lámpara que le permitirá adentrarse en los templos para descubrir sus misterios, y contando con la capacidad de **alumbrar y observar retazos del pasado**.

La premisa y la presentación del título son muy sólidas, y volar por las islas flotantes que conforman el mapa de *AER* es una pasada al principio. El problema es que pronto nos damos cuenta de que **el mundo es muy pequeño, las ruinas a investigar son escasas** y los puzles a resolver para progresar, inexistentes. Todas las soluciones se reducen a interactuar con la lámpara en el único punto resaltado en la zona donde estemos para abrir una puerta o elevar una plataforma. Dentro de los templos no podemos asumir nuestra forma de pájaro, y en ningún momento dan una explicación para ello. Es de suponer que es así porque muchos de los obstáculos no funcionarían, pero **se echa de menos retos que desafíen nuestro ingenio o nuestra destreza** cuando estamos volando.

Al final, *AER* se puede completar en poco más de cuatro horas, e incluso encontrando muchas piezas de información opcionales repartidas por el mapa, nos deja muchas preguntas sin resolver y **una sensación de que cortaron el desarrollo del juego antes de tiempo**.

Si estáis buscando un juego tranquilo con el que relajaros una tarde es una buena opción, pero no esperéis nada más profundo que eso.

EL NACIMIENTO DE UNA DETECTIVE

LEVEL-5 DA LA ALTERNATIVA A SU NUEVA ESTRELLA

POR ISRAEL MALLÉN

Katrielle Layton debuta como protagonista en *El misterioso viaje de Layton: Katrielle y la conspiración de los millonarios*, pero su primera aventura **peca de continuista** respecto a las entregas que encumbraron a su progenitor. Su base caricaturesca es una versión light de la que cimentó su padre en el triunvirato centrado en Descole. Y eso, tras siete cartuchos, fatiga al usuario y lastra el potencial de Katrielle.

La conspiración de los millonarios transcurre en una Londres en la que habitan gemelos andaluces y un Batman roedor. Allí, Katrielle formará equipo con Howerd, el Luke de marca blanca, y Sherl, un cánido sarcástico y parlanchín. **El trío resultante no destaca por su química** y abusa de estereotipos tan manidos como el ayudante enamorado de la detective o la muchacha oniomaniaca obsesionada con las compras. Con unas treinta horas de trama por delante, es una lástima que el reparto no amenice la experiencia. Junto a ellos, Lady Layton resolverá casos tan diversos como inconexos, **cuyo hilo conductor tejen los Siete Potentados**, un grupo de millonarios con problemas surrealistas.

Una historia insulsa —salvo por su último capítulo—, poco cohesionada y de avance lento, cuyo progreso depende de nuestra capacidad para soportar diálogos exageradamente extensos. El argumento de otros *Layton*, habitualmente perturbador y repleto de giros insólitos, priorizaba un misterio central del que el jugador era partícipe.

> “ *Su gran aliciente, la cantidad de puzles que propone*

De aquellos tiempos solo resisten los diseños cálidos, la diversidad de los pasatiempos y una localización excelsa. ***La conspiración de los millonarios* es un *Layton* edulcorado**. El objetivo es encontrar seis pruebas y disipar la intriga con una resolución excéntrica pero predecible. Son doce casos simples, que se alargan sin razón y que jamás suponen un reto intelectual. Nuestro rol *holmesiano* se limita a solucionar rompecabezas. La fórmula es similar a la de sus predecesores, pero en el jugador ya no recae ni un ápice de deducción.

El gran aliciente de esta obra es **la cantidad y variedad de rompecabezas** que propone. El número de puzles asciende a más de 600 entre los incluidos de serie, los minijuegos y los 365 acertijos descargables a lo largo de todo un año. En lo que a puzles respecta, *La conspiración de los millonarios* es un título idóneo y muy completo para los aficionados a los retos de lógica.

Siempre me juré que si un juego parodiaba a Eduardo Inda sería mi GOTY de todos los tiempos. Sin embargo, *La conspiración de los millonarios* adolece de monotonía y continuismo. Es un *reboot* conservador, que arriesga a medias al añadir nuevos rostros —y vestimentas, pues el ropaje de Katrielle puede personalizarse—. Calcado a su versión para *smartphones*, satisfará a los fans de los rompecabezas que busquen partidas rápidas, pero no tanto a los acérrimos de la serie. Nada perdura del drama y el equilibrio entre narración y puzles que ensalzó a la franquicia. Pese al potencial como personaje de Kat, **el verdadero misterio consiste en saber cuándo volverá su padre**.



PULSA START

SONIC FORCES

Tras la ventana al pasado que supuso *Sonic Mania*, el erizo azul y sus camaradas vuelven a la carga en una nueva apuesta por parte de Sega de modernizar a su mascota multiplicando su fórmula jugable por tres.

por Javier Bello



Crea a tu héroe, únete a la resistencia y salva el mundo

El cóctel nostálgico que Sega nos sirvió el pasado mes de agosto con *Sonic Mania* devolvió la fe en el azulado héroe y su longeva franquicia. Tras muchos experimentos, el retorno a la era que lo vio nacer fue la tecla correcta que resucitó el interés por Sonic, luego de la explosiva catástrofe que supuso su anterior entrega. No obstante, los intentos de evolucionar y modernizar la jugabilidad del veloz erizo no han llegado a su fin, y el título que nos ocupa este avance tendrá que aprobar un duro examen para ganarse el beneplácito del público.

Sonic Forces pretende recoger el testigo dejado por *Sonic Generations*, presentando una fórmula muy similar al volver a emplear la doble jugabilidad del Sonic clásico y el Sonic moderno. **La novedad reside en que se introduce a un nuevo héroe en la ecuación: nuestro avatar**. El tercer protagonista en discordia será un personaje creado por nosotros, en lo que a todas luces parece un reclamo para la base de fanes dedicada a crear sus propios héroes antropomórficos para el universo de Sonic.

La premisa de esta nueva aventura, aunque no muy original, evoluciona un paso la habitual puesta en escena de las historias de Sonic. En *Sonic Forces*, el Doctor Eggman ha conseguido al fin conquistar el mundo, subyugando a toda la población con su ejército de robots y colosos mecánicos. Una vez más, nuestro erizado héroe volverá a recurrir a su yo del pasado para que le ayude junto con todos sus amigos a derrocar al científico loco y devolver la paz al mundo. A tal fin, **Sonic y sus compañeros han montado una resistencia para hacer frente a la amenaza**, reclutando a todo aquel capaz de luchar. Es aquí donde entra en escena el personaje que nosotros creemos, como nuevo recluta del grupo.

A la hora de diseñar a nuestro avatar podremos elegir entre **siete tipos de animales diferentes**: lobo, conejo, gato, perro, oso, pájaro y erizo. Además de darle su aspecto básico también nos proporcionarán **una habilidad única para cada uno**, como coger automáticamente anillos cercanos, más tiempo de invencibilidad tras recibir un impacto o la posibilidad de efectuar un doble salto. Por supuesto, con la actual moda de personalizar hasta los calzones de nuestros personajes, nuestro avatar no iba a ser menos. Contaremos con una buena pletora de coloridos objetos para darle un toque de distinción al héroe que creemos, pudiendo desbloquear nuevas opciones a medida que juguemos.

Sin embargo, la opción más notable de la que dispondremos será el Wispon con el que equipemos a nuestro personaje. **Los Wispon** son artilugios que hacen uso de poderes similares a los vistos en *Sonic Colors* junto con diferentes capacidades en base a cual escojamos. Todos ellos nos otorgan un poder ofensivo y otro de movilidad, pensados para facilitarnos el tránsito de los niveles.

Este curioso artefacto **será la base jugable de las fases de nuestro avatar** y cambiará mucho nuestra forma de juego.

POR JAVIER BELLO



Los poderes de ataque pueden funcionar como un lanzallamas, un látigo eléctrico, un rayo congelante y hasta un devastador taladro. Las habilidades secundarias pueden permitirnos emular el *light speed dash* de Sonic, escalar por las paredes, perforar algunos muros o suelos para abrinos camino o ejecutar un *rocket jump*. De esta forma, **tendremos disponibles diversas rutas en base al Wispon que elijamos**, algo que sobre el papel pinta muy bien si el diseño de niveles está a la altura y hay suficientes secretos y coleccionables que justifiquen experimentar con todos ellos. A la espera de ver lo bien que funciona la idea, creo que los Wispon son un gran acierto de cara a diferenciar a nuestro avatar de Sonic y compañía.

Regresando a la presentación y a la historia del título propiamente dicha, aunque Eggman ha conquistado el mundo, no lo ha conseguido solo. Sus malévolos planes dieron fruto gracias a su colaboración con otros villanos de la serie como Shadow, Metal Sonic, Chaos, Zavok y **un nuevo némesis: Infinite**. El nuevo integrante de esta diabólica asociación estaáenvuelto en un halo de misterio, y según lo que se ha podido ver en los tráileres, es el principal artífice de la victoria de los villanos. Es bastante factible que será el enemigo final del juego, y que la trama girará entorno a los origenes de este personaje.

En cualquier caso, todo el material mostrado por ahora deja entrever que este será el título de la franquicia más serio hasta la fecha, presentando un mundo post-apocalíptico dominado por el científico loco, y siendo la coletilla del título: *«Únete a la resistencia»*.

A la hora de encarar *Sonic Forces* nos encontraremos con **tres estilos de juego:**

En primer lugar tenemos el Sonic clásico, que como ya ocurría en *Sonic Generations* nos ofrecerá fases de **plataformas en 2D** revisitando muchos de los escenarios icónicos de la franquicia. La única novedad a destacar en este apartado es que se ha incluido el *drop dash* presentado en *Sonic Mania*, ofreciendo un extra de maniobrabilidad.

Le siguen los niveles del Sonic moderno, con su híbrido de plataformas 2D y 3D, y secciones para correr a toda velocidad. Esta fórmula ha sido la **predominante en los juegos del erizo desde su salto a las tres dimensiones**, y el equipo responsable de *Sonic Generations* —que también se hace cargo de

esta entrega— por fin consiguió un buen equilibrio para sus mecánicas, con intensas secciones de carreras que nos permitían un margen de reacción para evitar los obstáculos o trazar nuestra ruta, sin tener que repetirlas una y otra vez hasta aprendernos el patrón.

Finalmente, **las fases dedicadas a nuestro avatar** seguirán las mecánicas del Sonic moderno, pero añadiendo las capacidades de nuestro personaje y su Wispon en la ecuación. Es muy probable que sean los niveles más interesantes de jugar de cara a explorar las múltiples rutas que nuestro equipo nos puede abrir, así como la caza de secretos y coleccionables. Junto con las habilidades del tipo de animal de nuestro avatar y su armamento, nuestro peculiar artefacto también incorpora un lanzagarfios, por lo que es de esperar que las secciones de plataformas sean uno de los grandes protagonistas en muchos de los tramos de estas fases.

Las novedades no se acaban aquí, ya que *Sonic Forces* **añade un modo de juego llamado Tag Team**, en el que nuestro Avatar podrá hacer equipo con el Sonic moderno para superar diversos niveles, pudiendo alternar entre ellos, y ocasionalmente hacer uso de técnicas combinadas. De nuevo, lo bien que resulte este modo dependerá en gran medida que su mapeado y sus retos exploten las posibilidades de dicha mezcla.

Otro dato interesante es que Sega ha anunciado también **un DLC gratuito** para *Sonic Forces* llamado ***Episode Shadow***, en el que nos pondremos a los mandos del sombrío erizo a lo largo de diez niveles, y que funcionará a modo de precuela para el título, contándola desde el punto de vista de Shadow y desvelando nueva información sobre Infinite.

En lo que respecta al **apartado técnico**, si el nivel mostrado hasta ahora no decae de cara a su lanzamiento, he de decir que luce espectacular. Los niveles para el Sonic clásico están llenos de parajes naturales cargados de detalle y color, con especial énfasis a los elementos de fondo, que junto con un excelente manejo de la luz crean escenarios excepcionalmente bellos. Por otro lado, esto hace **contraste con los niveles del Sonic moderno**, centrados en entornos urbanos y futuristas desolados por la guerra, y donde el principal protagonista son los cambios de cámara para ofrecer grandes panorámicas de los lugares que atravesamos, en especial cuando estamos en una sección de carrera o luchando contra un jefe.

Otro elemento que promete ser sobresaliente será su banda sonora. Detrás de la batuta esta Tomoya Ohtani, quien lleva componiendo la música para el erizo favorito de Sega desde *Sonic Adventure 2*. Algunos de los temas que ya se han podido escuchar ponen nuevamente de relevancia el contraste entre los niveles clásicos y los modernos, pasando de composiciones acústicas joviales a temas de rock y j-pop que intensifican la acción en pantalla.

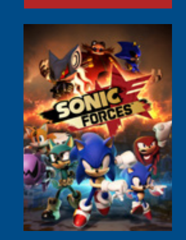
A nivel jugable pinta muy sólido, y estando detrás del desarrollo los creadores de *Sonic Generations*, **no debería haber sorpresas desagradables como las acontecidas en *Sonic Boom***, pero tampoco quiero poner la mano en el fuego hasta que tenga oportunidad de jugarlo como es debido.

Cuando *Sonic Forces* fue anunciado durante el 25 aniversario de la franquicia, muchos creyeron que se trataría de una secuela de *Sonic Generations* al contar tanto con el Sonic clásico como con el moderno, pero el equipo insistió en que se trataba de un nuevo proyecto independiente. Con el empuje que Sega ha obtenido de *Sonic Mania*, repescando la magia de su mascota y recuperando el interés de su base de fanes, **el nuevo tituto tiene un listón muy alto que alcanzar** si quiere mantenerse en la cresta de la ola y reafirmar que el erizado héroe todavía tiene muchas millas que recorrer.

Como nota final, el juego **llegará con una edición especial** que incluirá trajes para nuestro avatar procedentes de *Jet Set Radio*, *Persona 5*, *NiGHTS*, *Super Monkey Ball* y *Puyo Puyo*.

> SONIC FORCES TIENE UN LISTÓN MUY ALTO QUE ALCANZAR PARA NO PERDER LA FE DE LOS FANES

SONIC FORCES



Lanzamiento
7 de noviembre 2017
Desarrolla
Sonic Team
Género
Acción-plataformas
Plataformas
PlayStation 4
Xbox One
Nintendo Switch
PC



PULSA START

STAR WARS
BATTLEFRONT II

DICE se ha aliado con Criterion y Motive para darle a los jugadores una aventura galáctica mucho más completa, profunda y con la capacidad para reunir en un solo título tres eras diferentes de *Star Wars*.

por Juan Pedro Prat

En una galaxia muy, muy lejana es donde nos quedamos hace un par de años con *Star Wars Battlefront*, ese título que quería revivir las ganas de jugar siendo un soldado imperial o uno rebelde, pero que al mismo tiempo **se quedó muy escaso** en lo que a contenido se refiere.

El *shooter* de DICE fue un espectáculo en muchos sentidos, **divertido y entretenido,** pero su política de expansión y la ausencia de un modo campaña empañaron una experiencia que fue más que grata para los jugadores.

Este mes de noviembre llegará a consolas y PC ***Star Wars Battlefront II***, una secuela que, más que continuación, quiere convertirse en **entrega única y borrar cualquier recuerdo de tiempos pasados**. DICE ha unido fuerzas con Motive y Criteron para multiplicar varias veces la experiencia del primer *Battlefront* y cubrir las exigencias (sí, exigencias) de todos los jugadores y seguidores de una franquicia tan conocida como *Star Wars*. *Battlefront II* quiere cubrir todos los huecos que tuvo su predecesor y, por la información y material lanzados hasta ahora, no va por mal camino.

La campaña prometida

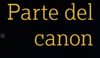
Si algo fue criticado en el anterior *Star Wars Battlefront*, fue **la ausencia de un modo campaña**. El título de DICE tomaba el nombre de una franquicia caracterizada por darle al jugador una historia original que jugar. Pero no, este título estuvo **enfocado totalmente a una experiencia multijugador**. Y de los errores se aprende.

La desarrolladora sueca no ha hecho oídos sordos a lo que los jugadores tenían que decir y en esta segunda entrega **habrá un modo historia** en el que podremos encarnar a un nuevo personaje dentro del universo creado por George Lucas.

Lo primero que se encargaron de dejar claro cuando se lanzó el primer tráiler de este juego es que iba a tener modo para un jugador. La protagonista de esta historia original será **Iden Versio**, la comandante de un escuadrón letal del Imperio Galáctico que ve cómo cae la tiránica institución. Versio será el personaje jugable en esta campaña y tomando las riendas de lo poco que queda del gobierno de Palpatine, **querrá dar caza a los que supusieron el derrumbe de todo aquello en lo que creía.**

Lo único que le queda a esta joven soldado es el Escuadrón Inferno y con estas fuerzas buscará **venganza contra Luke Skywalker y la Alianza Rebelde.** Esta historia servirá como puente entre los hechos ocurridos en *El retorno del Jedi* y *El despertar de la Fuerza*, por lo que podremos conocer de primera mano qué ocurre en ese intervalo de tiempo en el que la galaxia vive **un periodo de paz aparente de unos 30 años.**

Además, este modo no solo estará disponible para jugarlo solo, sino que nos dará a los jugadores la posibilidad de jugar con un compañero **en cooperativo**, tanto en pantalla partida como online.



Parte del canon
—

Aunque sea un videojuego, DICE, Criterion y Motive han trabajado con Lucasfilm para crear la historia original de *Battlefront 2*, la cual formará parte del canon oficial de la saga

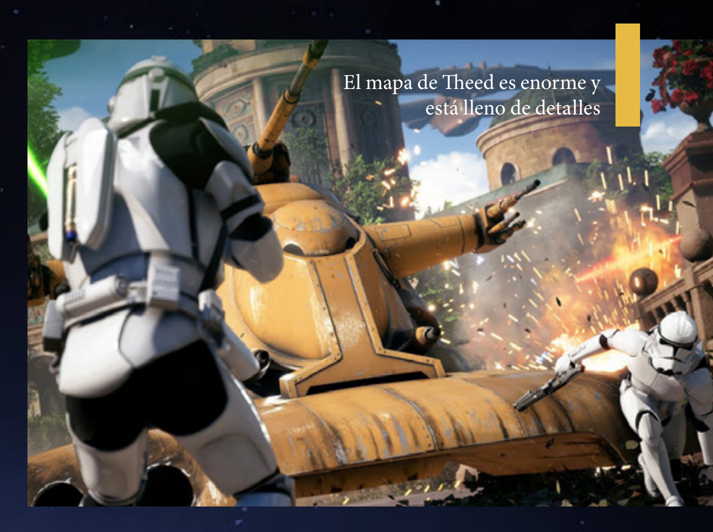
Cruza todas las eras

Star Wars comenzó su andadura **a finales de los años 70** del siglo pasado y actualmente va ya por **una tercera trilogía** que ha vuelto a ampliar los límites de la galaxia. Esto significa que hay **más personajes** que se suman a la ya larga lista de los que hay en el imaginario de la franquicia.

En *Star Wars Battlefront* se incluyeron los principales personajes de las películas originales, encabezando cada bando **Luke Skywalker** y **Darth Vader**. Con los posteriores DLC's se fueron añadiendo más, pero ninguno salía —prácticamente— de esa primera trilogía. Solo **Jyn Erso** y el director **Orson Krennic** excedían los límites de la norma, y todo porque realmente era un paso previo a los hechos de *Una nueva esperanza*.

Para la secuela las barreras se han difuminado, y mucho. DICE y sus socios se han liado la manta a la cabeza y han decidido —de nuevo— hacer caso a los jugadores. *Battlefront II* **incluirá héroes de todas las eras de *Star Wars***. En un principio, algunos se caen del plantel final, pero veremos en combate a personajes como **Darth Maul** y **Yoda** (ese que estaba más en forma durante las Guerras Clon) y **Rey** y **Kylo Ren,** que proceden de la última trilogía de la franquicia.

Esto supone un atractivo muy grande para el título, ya que la nueva tanda de cintas promovidas por Disney no solo estarán representadas por estos héroes y villanos, sino que también lo



El mapa de Theed es enorme y está lleno de detalles



El maestro Yoda y Darth Maul se suman a la batalla en este título

Partidas masivas

—

Star Wars Battlefront II conservará el modo Asalto Galáctico en el que tendrán cabida hasta 40 jugadores. También regresatán Estallido, Asalto de Cazas Estelares, Héroes vs Villanos y Ataque, donde se verán las caras hasta 16 jugadores.

estarán **a través de mapas y localizaciones**, así como de soldados y otros personajes menores.

Encontraremos planetas de *El despertar de la Fuerza* y también soldados de la Resistencia y de la Primera Orden.

Un sistema de clases

Otra de las grandes novedades de *Battlefront II* **es el sistema de clases** que toman directamente de la anterior etapa de esta franquicia en consolas. Esta secuela permitirá al jugador elegir entre **diferentes tipos de soldado** para entrar a jugar. De esta forma, cada jugador podrá, en cada reaparición, seleccionar el tipo de juego que quiera (o que se necesite).

Star Wars Battlefront II tendrá disponibles hasta **cuatro clases** diferente de soldado: **asalto, pesado, especialista y oficial**. Cada uno tendrá sus habilidades y una serie de armamento disponible que delimita muy bien las funciones que pueden desempeñar dentro del campo de batalla.

En el anterior juego no podíamos seleccionar el tipo de soldado que queríamos ser. Por defecto, **éramos todos tropas de asalto** de un bando o de otro. Con respecto a la personalización, este título también ha multiplicado las opciones para los jugadores, ya que no solo podremos elegir una clase. Al igual que en la anterior entrega, habrá un sistema de **cartas estelares** que permitirán modificar a los personajes, pero en este título el asunto va mucho más lejos. En *Star Wars Battlefront* las cartas se limitaban a darle a nuestro soldado **un arma más poderosa.** En esta secuela podremos realizar cambios en **sus habilidades y estadísticas** para influir directamente en la partida.

Este aspecto dota de más profundidad el ***gameplay*** de *Battlefront II*, ya que seleccionar la carta adecuada y la clase adecuada para cada momento (o para cada jugador) será clave de cara a una victoria más holgada. **Ahora no se trata solo de elegir un bláster** u otro, sino que también tendremos que tener en cuenta las capacidades y características de los soldados disponibles.

Por lo que pudimos probar en la beta que DICE habilitó a principios de octubre, este sistema **será más complejo que el anterior** y necesitaremos de un poco de tiempo para habituarnos a él y desarrollarlo plenamente. Para poder desbloquear más mejoras y nuevas armas tendremos que invertir horas de juego y conseguir **créditos para las cajas de botín**, o directamente tirar de tarjeta y comprarlas con dinero real.



o acabamos con muchos de los enemigos que nos encontremos. En el primer *Battlefront* **era cuestión de suerte** (o de ser más rápido) el cazar las bonificaciones que habia repartidas por el escenario. Igual ocurria con las fichas de héroes y villanos.

En *Battlefront II* obtendremos **puntos por cada hazaña** y con cada muerte se sumarán a nuestro marcador. Estos puntos servirán para, según el modo de juego, **desplegar vehículos, seleccionar clases más fuertes** (como por ejemplo un soldado Wookie) **o encarnar a un héroe o villano**. Cada uno de ellos requerirá una puntuación más alta conforme más poderosos sean. Es decir, salir a la batalla como Rey o Boba Fett nos saldrá por unos 5.000 puntos.

De esta forma, habrá que ser bastante bueno disparando si queremos sacar la artillería pesada.

Del *premium* al gratis para todos

El aspecto más impopular del anterior *Battlefront* fue su política de contenidos post-lanzamiento. EA lanzó **un pase de temporada que costó unos 50 euros**, cifra que se asemejaba a la del lanzamiento final del título, y que daba derecho a las cuatro expansiones que la desarrolladora tenía previstas para el ciclo de vida útil del juego.

Esto será completamente diferente en *Battlefront II*, ya que DICE ha dejado claro que **todos los DLC's que llegarán en un futuro al juego serán completamente gratuitos**, y de hecho no existe un pase de temporada como tal. Durante el pasado verano, además, confirmaron que el primer contenido descargable que llegaría a esta secuela incluiría a **Finn y la Capitana Phasma** —procedentes de ***El despertar de la Fuerza***— como personajes jugables.

Además, también llegará en este primer pack **Crait**, el planeta donde la Resistencia tiene una de sus últimas bases secretas y que será uno de los escenarios que aparecerán en *Los últimos Jedi*.

Así, nos encontramos ante lo que parece ser **una lección muy bien aprendida.** EA no quiere caer en los mismos errores que hace dos años y DICE (junto a Motive y Criterion) han creado el que a priori es el juego que todos esperábamos en 2015: modo historia, más contenidos y proyecto de futuro gratuito.

Gameplay evolucionado

A esta gran novedad se suman otras modificaciones jugables que harán que participar en *Battlefront II* sea muy diferente a lo que ya habíamos visto en su titulo predecesor.

Además del modo campaña, habrá otros diferentes en los que tendremos que cumplir una serie de objetivos más allá de fulminar al enemigo. Hasta ahora, hemos podido probar el **modo Asalto**, con la defensa (o ataque) a Theed, la capital de Naboo. En este **ingente mapa** —que es otra de las características más notables de este título— tendremos que desactivar una nave de ataque y en última instancia, evitar que los droides separatistas entren en la sala del trono. El castillo de Theed ofrece diferentes rutas por las que moverse, y a veces **puede ser hasta agobiante** moverse por un espacio tan abierto.

Se han **eliminado las mochilas propulsoras**. Sí, ya no podremos ir dando saltos, por lo menos de base, ya que sí habrá personajes que dispongan de esta habilidad. El juego se ha vuelto mucho **más horizontal** y menos vertical y se ha añadido la posibilidad de dar **una voltereta** en el suelo para ponernos a resguardo de los disparos y de la línea de fuego enemiga.

Para rizar más el rizo, solo podremos desplegar fuerzas superiores si nuestra labor en el juego es eficaz, es decir, si cumplimos objetivos

Temporadas de contenido

—

Los DLC's que llegarán al juego vendrán como temporadas-eventos y serán totalmente gratuitos. El primero de ellos estará relacionado con el estreno de *Los últimos Jedi*.

STAR WARS BATTLEFRONT II



Lanzamiento
17 de noviembre 2017

Desarrolla
DICE
Motive
Criterion

Género
Shooter

Plataformas
PlayStation 4
Xbox One
PC

Multijugador
40 jugadores



PULSA START

XENOBLADE CHRONICLES 2

Nintendo se reserva una sorpresa final para cerrar el que podría ser uno de los mejores "catálogos año uno" de la historia de las videoconsolas. Después de Zelda y Mario; le toca el turno a una de sus sagas de rol más queridas. Regresa *Xenoblade*.

por Robe Pineda

El broche de oro a uno de los mejores años de todos los tiempos

La última sorpresa que Nintendo nos tenía preparada para finalizar este año cargado de grandes títulos resultó ser la secuela de uno de los mejores juegos que podemos encontrar en el catálogo de la extinta Wii: *Xenoblade Chronicles*. Han pasado más de ocho meses desde el lanzamiento de Nintendo Switch y la llegada de esta secuela es inminente, convirtiéndose en **la guinda** de un pastel por el que nadie en su sano juicio habría apostado hace un tiempo.

Sin lugar a dudas, *Xenoblade Chronicles 2* se ha convertido en uno de los títulos más esperados por los usuarios de la nueva consola de Nintendo, algo que no sorprende si tenemos en cuenta la magnitud que alcanzó el lanzamiento de la primera entrega. En **un año protagonizado por el regreso de varias sagas legendarias** (*The Legend of Zelda*, *Mario*, *Sonic*, *Resident Evil*, *Assassin's Creed*...), Monolith Soft no ha querido perderse la fiesta y pretende volver a sumergirnos en uno de los universos más ambiciosos que hemos visto jamás.

La saga nació en 2010 —un año más tarde en Occidente— y nos dejó a todos boquiabiertos gracias a su mejor arma: un universo que alcanzaba unas cotas de tamaño y riqueza sin precedentes. **Bionis y Mekonis**, los dos titanes que formaban el entorno por el que nos movíamos, nos ofrecieron una serie de parajes que hicieron las delicias de cualquier amante de la exploración. A día de hoy, dicho universo se mantiene imponente y todos sus emplazamientos parecen estar vivos, dando lugar a que *Xenoblade Chronicles* no se vea afectado por el paso de los años. Si echamos la vista atrás —no tan atrás— y nos centramos en **Wii U**, casi todos estamos de acuerdo en que se trata de la consola de sobremesa más cuestionada de los últimos años. No obstante, no conviene olvidar que, a través de ella, Nintendo nos ofreció *Xenoblade Chronicles X*, una secuela espiritual de la aventura protagonizada por Shulk y su inseparable amiga Fiora. Pese a que esta entrega mantenía intactas casi todas las mecánicas, nunca llegó a tratarse como una continuación directa del título original.

Aunque el juego lleva anunciado varios meses y la fecha de lanzamiento está a la vuelta de la esquina, lo cierto es que no tenemos demasiada información acerca de los sucesos que nos tocará vivir a los mandos de **Rex, el protagonista de esta nueva odisea**. A tenor de lo visto en los vídeos ofrecidos por la compañía nipona, si algo podemos dar por hecho, es que la gran prioridad del estudio experto en juegos de rol es volver a hacernos sentir lo mismo que un día presenciamos nada más avistar por primera vez la apacible ciudad de Colonia 9. **Las expectativas con el juego son muy elevadas**, algo evidente cuando vienes de hacer algo capaz de erigirse como uno de los mejores títulos de todo un catálogo. No será fácil, pero **cuando Monolith Soft se pone manos a la obra, cualquier cosa es posible**...

POR ROBE PINEDA



Monolith Soft tiene la intención de volver a superarse gracias a una apuesta segura

Aunque todos los usuarios que disfrutamos en su día del título original tenemos bastante claro lo que vamos a encontrar en esta nueva entrega, **el estudio que un día concibió títulos como *Baten Kaitos* o *Project X Zone***, entre otros, se enfrenta al elevado riesgo que supone mirarse en un espejo, recordar los motivos por los que *Xenoblade Chronicles* se convirtió en un juego tan querido y abordar las posibles vías que le lleven a superarlo. Una vez más, el gran aliciente será la posibilidad de viajar a través de un mundo sin barreras, plagado de secretos y en el que el paso del tiempo impacta directamente en sus mecánicas jugables.

El sistema de combate nos propone una cantidad incontable de batallas en tiempo real gracias a **un planteamiento dinámico, pero con matices**. Cuando decidimos entablar —o no tenemos más remedio— combate ante un enemigo, la barra de acciones hace acto de presencia para que podamos decidir nuestro siguiente movimiento durante unos segundos. No se trata de un sistema de turnos, pero tampoco de un «*machacabotones*» en el que solucionar las cosas aporreando a nuestros rivales.

El equipo que portemos en cada momento, las acciones combinadas y los efectos especiales propios exclusivos de cada habilidad son elementos que debemos tener siempre en mente. Por ejemplo, **los enemigos mecánicos no son tan fáciles de batir como las bestias que podemos encontrar en cualquier paraje natural**, y es que el refuerzo de sus armaduras de metal requiere ser eliminado para lograr infligirles daño real. Aunque durante los primeros compases el sistema puede resultar un tanto engorroso, las posibilidades se disparan en cuanto profundizamos y desarrollamos a nuestros personajes. ¡Estamos deseando conocer las habilidades que aprenderán Rex y sus amigos!

Otro elemento característico que también veremos en *Xenoblade Chronicles 2* serán esos enemigos de gran tamaño —y nivel— con los que nos toparemos a lo largo y ancho del mundo del juego. Personalmente, una de las cosas que me conquistaron del título original es eso de alcanzar lugares recónditos conforme exploraba, y, de repente, verme cara a cara ante un enemigo que apenas cabía en la pantalla. Un enemigo capaz de aniquilar a todo nuestro grupo de un solo golpe. Vale, la resolución de esta experiencia no es la mejor de todas, pero, ¿y lo divertido que resulta anotar su ubicación para volver más adelante con la intención de ajustar cuentas?

Siguiendo con los elementos de la primera entrega que veremos en esta secuela, todo apunta a que el sistema de misiones volverá a poner a nuestra disposición un sinfín de tareas



por completar. Como bien sabéis, **la franquicia apuesta por una cantidad muy elevada de misiones secundarias** que podemos aceptar si encontramos al personaje que nos las plantea, si somos capaces de dar con él en el lugar y momento adecuado. **En este sentido, Monolith Soft tiene un problema que solventar: anteponer calidad a cantidad**.

Ya sabemos que la gran mayoría de exponentes del género acaban viéndose lastrados por esas misiones insípidas y repetitivas, haciendo que lleguemos a sentirnos «*el chico de los recados*» ... y *Xenoblade* no se libra de ello. Personalmente, confío en que esta secuela sepa entender que ofrecer varios centenares de pequeños encargos no siempre asegura grandes dosis de diversión y apueste por **desarrollar misiones más elaboradas, capaces de reforzar aún más el componente de exploración**. En esta ocasión, el estudio japonés ha decidido implementar **algo que le va a sentar de maravilla: las monturas**. Estamos acostumbrados a recorrer grandes distancias y el viaje rápido siempre es una opción a tener en cuenta, pero lo cierto es que recorrer escenarios de gran tamaño a lomos de diversas criaturas se antoja como un añadido perfecto. ¿Es un oso? ¿Un lobo? No tengo demasiado claro qué tipo de animal es el que Nintendo nos ha enseñado en los vídeos promocionales, pero ¡es muy veloz!

Otro de los grandes alicientes radica —cómo no— en el mundo que vamos a recorrer. **Un gran océano de nubes se cierne sobre los titanes**, provocando una inevitable crisis a las que sus habitantes deben hacer frente. La estabilidad de dichos colosos tiene fecha de caducidad y las condiciones cada vez son peores, un problema que solo parece tener solución si la humanidad es capaz de dar con **Elysium, un lugar al que las leyendas definen como «*el último paraíso*»**.

Aunque la premisa nos lleva a pensar que podríamos volver a ver algunos lugares del pasado, el material promocional no ha hecho más que captar nuestra atención, y es que los entornos desvelados hasta la fecha dejan claro que Monolith Soft ha vuelto a desplegar ese derroche de talento que ya logró conquistarnos allá por 2010. Ciudades flotantes, bosques, pantanos y otros emplazamientos de difícil descripción son solo algunas de las zonas que nos tocará explorar. **Conociendo cómo se las gasta el estudio, me tomo la libertad de dar por sentado que todo lo que hemos visto hasta ahora no es más que la punta del iceberg**. Desconozco cuánto tiempo lleva el juego en desarrollo, pero los plazos entre anuncio y lanzamiento llaman poderosamente mi atención; ¿cómo han podido hacer algo así en tan poco tiempo? Sea como fuere, ***Xenoblade Chronicles 2* está a la vuelta de la esquina**. No tendrá fácil destacar en un año que será recordado por la ingente cantidad de grandes títulos que hemos tenido la suerte de disfrutar... Pero que nadie crea que ya nos hemos despedido de 2017, porque viendo los precedentes, parece que **podríamos estar ante uno de los mejores JRPG de los últimos años**.

“

TODOS ESPERAMOS UN DERROCHE DE TALENTO A LA HORA DE CONCEBIR ESTE NUEVO UNIVERSO

XENOBLADE CHRONICLES 2



Lanzamiento
2 de diciembre 2017
Desarrolla
Monolith Soft
Género
RPG
Plataformas
Nintendo Switch
Multijugador
No



PULSA START

CALL OF DUTY WWII

Una de las sagas referente en el mundo de los disparos en primera persona regresa más que nunca a sus orígenes en esta entrega anual. Lejos quedan los exoesqueletos, los saltos imposibles y cualquier rastro futurista. Esto es la Segunda Guerra Mundial otra vez, soldado.

por Adrián Díaz

La Segunda Guerra Mundial más cruda y cinemática jamás vista



Cuando el público pide un cambio a gritos y te lo refleja en el impacto comercial y en las ventas de tu último juego, algo hay que cambiar. Eso es lo que pensaría más de uno en Activision cuando vio que tirar de la misma fórmula repetidos años ya no tenía el efecto de la gallina de los huevos de oro. Algo había que cambiar después del desastre que fue *Infinite Warfare*. Una receta muy vista año tras año que acabó caducándose. Ahora es el turno de Sledgehammer Games y tienen la orden de volver a sus orígenes con la tecnología actual: **la Segunda Guerra Mundial.**

Call of Duty: WWII se presenta como un producto ajeno a cualquier otra entrega de la saga. Pese a que mucha gente lo confundió con ser la segunda parte del aclamado *Call of Duty: World at War* de 2008, no lo es. Es más un golpe en la mesa que quiere recuperar el trono que no solo *Battlefield* le quitó, si no también muchos otros *shooters* que acogieron a esas personas cansadas de un producto caduco año tras año. Y es que no se le pide mucho a *Call of Duty*: un multijugador equilibrado y adictivo, con una mezcla de jugabilidad y diseño de mapas coherente. Si a la mezcla le añades una campaña a la altura, con personajes y momentos memorables, te queda un producto que se vende solo. Eso es precisamente lo que nos vamos a encontrar en este *Call of Duty: WWII*: una campaña lo suficientemente inmersiva como para que no te desenganches del mando y quieras ver toda la maldad y crudeza de la guerra en alta definición.

9 años después

—

La última vez que pisamos la Segunda Guerra Mundial en un *Call of Duty* fue en 2008. *World at War* fue la última entrega en esta época , y sinceramente, dejó un buen listón que superar.

No es que vaya a ser nada nuevo. Una americanada más. En esta entrega, el modo historia girará en torno a la Primera División de Infantería de los Estados Unidos y, en concreto, se centrará en un soldado: Donald 'Red' Daniels. Un joven militar cuya primera misión fue ni más ni menos que la batalla de Normandía. Al sobrevivir a ella, él y su pelotón partirán hacia nuevos frentes de batalla en la lucha contra la Alemania nazi. Confirmamos que, además del mítico desembarco, **viviremos en todo su esplendor la batalla del Bosque de Hürtgen o la batalla de Ardenas**, pero en el transcurso de esta aventura no se ha querido enfatizar en el rol de lobo solitario heroico que puede con todo. Aquí el escuadrón importa y sus papeles también. Los superiores de Daniels, Pierson y Turner, son perros viejos muy conocidos entre sí, pero las diferencias estratégicas y filosóficas de ellos dos en el escenario de guerra son las que pondrán a Daniels en un aprieto.

POR ADRIÁN DÍAZ



Contar una historia

—

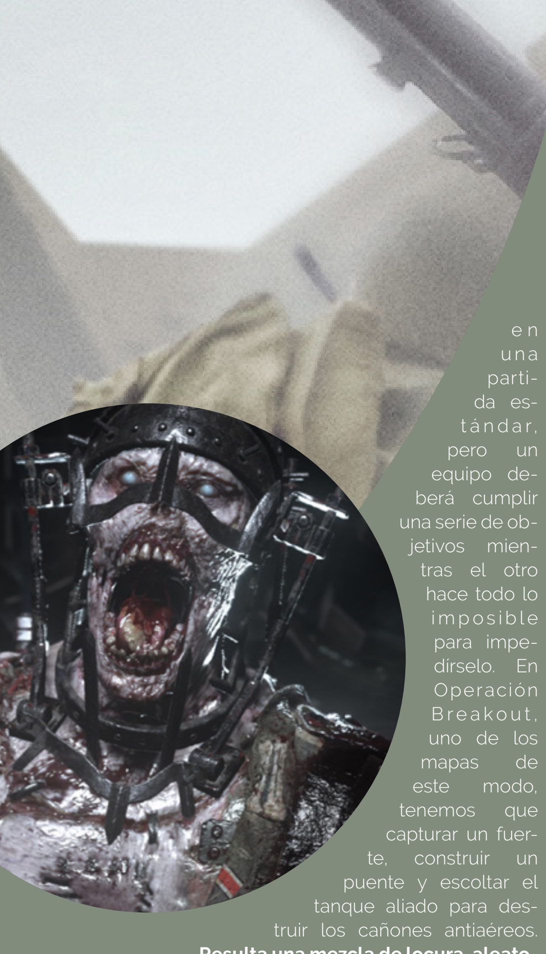
Este *Call of Duty* busca contar una historia, con sus motivaciones, vueltas de tuerca, trasfondos y demás. No es un simple repaso a la historia que siempre hemos visto una y otra vez. Quieren emocionarnos.

Los directores creativos de Sledgehammer Games lo tenían muy claro desde el principio. Querían contar una historia, no la Historia en sí; hacer ver que las atrocidades cometidas durante la guerra tuvieron un impacto psicológico en la humanidad de la época. Y es que precisamente eso es lo que muchos buscábamos en juegos que se basan en épocas históricas: algo que no sea un documental interactivo y se pueda ver cómo un grupo de soldados fue traicionado, manipulado, aislado o casi aniquilado debido a las complicaciones y obstáculos de una situación bélica. Para ello, no han escatimado en utilizar el poderío técnico que les otorga su motor gráfico. De hecho, no existe un motor como tal, se trata de un proceso evolutivo que van quitando las líneas obsoletas y el código antiguo y van añadiendo elementos nuevos a la altura. Y al menos, **en el modo campaña, las animaciones faciales y la paleta de colores e iluminación están a un nivel asombroso** y muy adecuado para la ambientación. Habrá que esperar al 3 de noviembre para ver la calidad del argumento, pero el salto técnico está presente.

Algo que no podemos decir de lo que hemos podido probar de verdad, que son las betas de Xbox One y PC.

Las versiones de prueba multijugador que estuvieron disponibles en PS4 y Xbox One a principios de septiembre —y la de PC a finales del mismo— sí que confirman la brecha que hay en este tipo de juegos entre su modo solitario y su modo en línea. Mientras que en todo *Call of Duty* reciente se han ido salvando los muebles tirando del recurso de impresionar al jugador con escenas magnificadas —o bien de celebridades como Kevin Spacey o Kit Harington— y, en general, eran campañas bastante logradas, en su faceta multijugador, que es la vertiente principal del juego, **todo se venía abajo**. Y en este no parece que la cosa vaya a cambiar.

No todo es cambiar de época; el resto hay que trabajarlo, no viene solo. Los tres mapas presentes en la beta, si bien son muy diferentes entre sí, **carecen de ideas e identidad.** El mapa de Gibraltar es una verdadera ratonera donde cada camino te puede llevar a tu punto de partida inicial; Ardenas se hace muy pequeño y demasiado lineal por los dos flancos laterales y Pointe du Hoc es un laberinto de trincheras con un sistema de reaparición más que dudoso. Sin embargo, el modo Guerra es **una novedad muy bienvenida**. En este modo tendremos a los dos bandos como



en una partida estándar, pero un equipo deberá cumplir una serie de objetivos mientras el otro hace todo lo imposible para impedírselo. En Operación Breakout, uno de los mapas de este modo, tenemos que capturar un fuerte, construir un puente y escoltar el tanque aliado para destruir los cañones antiaéreos. **Resulta una mezcla de locura, aleatoriedad y táctica muy divertida**. Quizá lo que le falte es incrementar la cantidad de jugadores, pero pese a ser un 6 vs 6 se siente muy rápido y caótico.

Otro de los cambios más notorios es la división de los roles en Divisiones Militares. **Tendremos 5 para escoger: Infantería, Aerotransportada, Montaña, Blindada y Expedicionaria**. Con este añadido, el hecho de crearnos una clase adquiere algo más de profundidad. Cada una de las divisiones, aunque podemos equiparlas con las armas y algunas de las ventajas que se adquieren en el progreso del multijugador, nos otorga otras que son exclusivas de cada una. No será raro ver a gente de la división Expedicionaria a escopetazo limpio por más de una trinchera, ya que sus casquillos nos incinerarán en caso de impacto y probablemente asegurará nuestra muerte. No obstante, no dejan de ser clases a elegir, y escoger una u otra no será la decisión de nuestras vidas, pero se agradece que se intente salir de ver batallas de soldados genéricos.

Pese a todas estas novedades, buenas o malas, técnicamente *Call of Duty: WWII* **no brilla en su multijugador**. Se ve un escalón por debajo de lo que la campaña te puede ofrecer. Ni cualquier tecnología actual, como el HDR, lo maquilla para hacerte creer que estás jugando a un título de 2017. **Nada que reprochar al sonido**, que si lo veo efectivo, directo y muy ambiental. Pero visualmente, al carecer de esos momentos estelares y cinematográficos del modo historia, se siente un juego bastante clónico.

Llegando a lo más importante, la jugabilidad, podríamos decir que es **un equilibrio entre *Black Ops II* y los primeros *Call of Duty***. Debido al diseño de los mapas y a la ausencia de florituras de saltos y movimientos, todo se siente rápido. Pero este *Call of Duty: WWII* recae en la **habilidad de cada uno con el arma** que tenga en cuestión. En resumen, el arte de *campear* o saber moverse no destacan. Las rachas de bajas vuelven a ser obtenidas por puntos, por lo que matar a gente seguidamente no nos será recompensado instantáneamente, sino que podemos obtener una combinación mayor con bajas, asistencias y salvadas. Y estas no son gran cosa. Olvidad cualquier AC-130 pilotable durante medio minuto, helicópteros automáticos o bombas nucleares. El enfrentamiento cara a cara es duro. El personaje se siente pesado a la hora de apuntar y no es tan fluido como en otras entregas. Posiblemente llegué a notar que hasta ciertas balas y armas no quedaban registradas del todo correctatmente o no hacían el suficiente daño, pero cualquier fallo está recompensado con la muerte. En resumidas cuentas, **se muere mucho más en este *Call of Duty* que en otros. Mucho más.**

La versión más aterradora

—

Así lo define la misma Sledgehammer Games, donde asegura que el modo Nazi Zombies de este *Call of Duty: WWII* es la versión más aterradora que han creado. Una tormenta de tecnología, talento de estudio y una audiencia preparada.

Cómo no, otro modo que vuelve con fuerza es el modo Zombie. Nada más retorcido y polémico que matar de nuevo a Nazis resucitados como hicimos en el 2008 en *World at War*, pero esta vez dando un paso más allá. Sledgehammer Games no ha querido solo darnos un modo cooperativo con el que pasar el rato, **sino que quiere ofrecernos una experiencia terrorífica e impredecible**. Gracias a la colaboración de actores célebres como Katheryn Winnick, David Tennant o Udo Kier, nos quieren asegurar que pasemos miedo, literalmente. Este modo nos pondrá en el trasfondo de una pequeña aldea bávara a finales de la guerra donde el Dr. Straub idea un mecanismo para modificar el sistema nervioso de los muertos y traérlos de vuelta a la vida para ayudar al ejército alemán a alzarse con la victoria. Vuelven los jefes, el armamento TESLA y las habilidades especiales temporales. También soldados con roles específicos. No os arrinconéis si véis un zombi nazi llameante con sus camaradas detrás.

Call of Duty: WWII parece una buena apuesta en este año descafeinado de *shooters* multijugador, pero habrá que valorar su conjunto para ver si de verdad es una vuelta total a los orígenes.

CALL OF DUTY: WWII



Lanzamiento
3 de noviembre 2017

Desarrolla
Sledgehammer Games

Género
Shooter

Plataformas
PlayStation 4
Xbox One
PC

Multijugador
Hasta 24 jugadores





OCTOPATH TRAVELER

reviviendo el jprg

Hay un nueva promesa rolera en camino, y ha pillado a todos por sorpresa. Square Enix firma la demo de *Project Octopath Traveler*, una exclusividad de Switch que nos ayuda a recordar por qué nos enamoramos de este género en primer lugar. Ocho héroes, ocho historias, y una aventura dedicada a reivindicar prácticas que no siempre debieron quedarse en el pasado.

POR FRANCHUZAS

POR FRANCHUZAS

LOS TURNOS SE QUEDAN

Mirando hacia el pasado para afianzar el futuro



La semilla de un género

—

En 1986, *Dragon Quest* puso los cimientos de los JRPGs al reformular las ideas de *Ultima* y *Wizardry* con una interfaz simplificada y diseños más afines a los gustos japoneses.

Seguro que todo aquel familiarizado con los JRPGs sabe que ***Dragon Quest*** **se mantiene como la saga reina de Japón desde hace ya tres décadas**. Cada lanzamiento de una nueva entrega es un auténtico evento, comparable a poco o nada de lo que podamos ver en Occidente. Sin embargo, no siempre fue así. **El juego original tuvo una recepción inicial por debajo de lo esperado por Enix**, así que la compañía recurrió a **Shonen Jump**, popular revista de manga que diera a conocer a **Akira Toriyama** (creador de *Dragon Ball* e ilustrador del propio *Dragon Quest*) para publicar artículos promocionales. De este modo se inició una dinámica beneficiosa para ambas: los lectores se interesaban por el juego a través de sus reportajes, y los jugadores acudían a Shonen Jump para ampliar su conocimiento sobre el título. Esto provocó un nuevo auge tanto para la publicación como para la saga de Enix, que vio cómo se multiplicaban las ventas secuela tras secuela. **Los JRPGs pasaron a ser parte fundamental de la cultura jugona del país**, y dieron pie a imitadores entre los que se encuentran nombres de tanto pedigrí como los *Final Fantasy* de Square o los *Phantasy Star* de Sega. Aunque lo que más nos interesa hoy de esta anécdota no es tanto sus repercusiones a largo plazo, de sobra conocidas para los fans del género, como el hecho de que toda una institución como *Dragon Quest* **tuvo que hacer algunos malabarismos para calar entre el público**. Exitoso como llegó a ser, incluso en nuestras tierras tras la llegada de *Final Fantasy VII* en 1997, el gusto por el JRPG tiende a ser algo adquirido, no es que surja de forma natural tras la primera degustación.

> “
> EL GUSTO POR EL JRPG TIENDE A SER UNO ADQUIRIDO.

El JRPG clásico puede y debe encontrar su sitio

Como en el caso del café o el chocolate negro, no ser del agrado de todos los paladares tampoco significa que no se pueda encontrar un público fiel. **Yuji Horii**, autor de la serie, **buscó la forma de suavizar el sabor del RPG occidental** y adaptarlo de teclados a mandos con pocos botones, **pero no por ello tenía que perder los elementos de gestión, estrategia y progresión que hacían que un RPG fuese un RPG** y no un juego de acción o una aventura como el poco antes estrenado *The Legend of Zelda*.



No sobra hacer hincapié en esto porque ahora, tantos años después de la irrupción de *Dragon Quest* y del esplendor que los JRPGs vivieron durante los noventa, **no son pocas las instancias de compañías que se escudan en la accesibilidad para simplificar o eliminar convenciones que funcionaban bien en consolas más humildes**.

Las batallas aleatorias pueden sufrir para justificar su presencia desde que decenas de enemigos merodean escenarios sin problemas, pero los turnos y las tácticas creadas en torno a sus sistemas son bajas más dolorosas, porque se reemplazan por algo que no es mejor, sino diferente o incluso inferior. **El anhelo de experimentar es loable**, y todo género gana si no se enquista en una fórmula, **pero negar su espacio a los fundamentos básicos y las posibilidades del buen rol**, hasta el que a veces se antoja arcaico, **nos puede llevar camino de la involución**.

Un combate simple, no respaldado por una exploración de cierto calibre o la necesidad de optimizar los recursos disponibles, puede proporcionar satisfacciones inmediatas, favorecer un determinado ritmo (narrativo o jugable) e integrar a jugadores que no quieren mojar sus pies en charcas demasiado profundas. Pero al igual que ocurre con el chocolate blanco, aunque sea sabroso, no es el mismo tipo de chocolate.

La edad dorada

Si la generación de 8 bits sembró la semilla, las de 16 y 32 recogieron los mejores frutos. Clásicos como *Final Fantasy VI*, *Chrono Trigger*, *Suikoden II* o *Vagrant Story* son sólo algunos de sus exponentes.



Pequeña traición

—

Final Fantasy VII fue puerta de entrada a los JRPGs por turnos para muchos jugadores, pero Square Enix parece seguir una ruta más similar a la de *FF XV* en su *remake*. Ahora los turnos están relegados a obras "menores" como *spin-offs* o juegos portátiles.

Por supuesto, dramatizar y **decir que no quedan JRPGs clásicos de gran calidad es irse al otro extremo**: este mismo año hemos visto el regreso triunfal de *Persona* con su quinta entrega, uno de los mejores juegos de 2017 al margen de nuestra afición por el género.

Sagas como la de Atlus, la siempre incombustible *Pokémon* o la propia *Dragon Quest* siguen al pie del cañón generaciones después de su estreno, **aunque no camuflan una tendencia a la baja**. Series antaño tan queridas como *Breath of Fire* (Capcom), *Suikoden* (Konami) o *Grandia* (Game Arts) prácticamente han desaparecido del mapa, y los esfuerzos de Square Enix están más centrados en los desarrollos eternos de *Kingdom Hearts* y las nuevas horneadas de *Final Fantasy* con acción en tiempo real, por lo que **las portátiles han servido como refugio de los turnos estos años**. Nombres como *Etrian Odyssey*, *Shin Megami Tensei*, *Bravely Default* o *Trails in the Sky*, además de un puñado de *remakes*, han sabido llenar ese hueco con cierta solvencia gracias a los bajos requisitos en términos de presupuesto. A fin de cuentas, si bien se puede hablar de un pequeño cambio cultural a nivel de jugadores, prensa o desarrolladores (la historia ha demostrado que rara vez un género o saga se mantiene siempre arriba), la propia tecnología también es un factor a tener en cuenta.

El encarecimiento de los desarrollos ha causado que en sobremesa cada vez se apueste más por algo como *Final Fantasy*, marca reconocible y fácilmente digerible, y menos por obras de carácter profundo y experimental como eran *Xenogears* o *Vagrant Story*. Claro que **aquí es precisamente donde entra Switch en escena**. Con potencia anclada en la pasada generación consolera y prestaciones portátiles (plus muy importante de cara a los hábitos de consumo japoneses), se presenta no sólo como **la plataforma ideal para relevar a 3DS y Vita**, sino también para actuar como puente **y devolver esta clase de juegos a nuestros televisores** si así lo queremos.

Su ciclo vital acaba de empezar, y el sonado fiasco con Wii U no ayudó a acelerar las cosas, pero el buen arranque de estos meses la deja en una posición cómoda con vistas al futuro. Por la parte que le toca, **Nintendo parece estar haciendo los deberes con el venidero *Xenoblade Chronicles 2*** (híbrido entre tiempo real y turnos), **un nuevo *Fire Emblem*** anunciado para 2018 y **la inevitable cita con *Pokémon***, aunque los estudios *third party* también deben reafirmar este compromiso con proyectos como *Octopath Traveler*. Una llamada clara para suplir la carencia de la que hemos estado hablando. De nombre todavía provisional, *Octopath Traveler* es un **desarrollo conjunto entre Square y Acquire** (*Tenchu*, *Akiba's Trip*) **que apela sin remordimientos al JRPG clásico**, producto de una época pasada y aparentemente fuera de lugar en una consola actual como Switch, al menos hasta que no lo jugamos.

Esto nos lleva de nuevo a la cuestión del sabor adquirido, y al inteligente movimiento de lan-

zar una demo meses antes del estreno (aún sin fecha más allá de un vago "2018").

El apartado visual, **una combinación entre personajes 2D y entornos 3D**, puede pecar de confusamente anacrónico hasta que lo vemos en directo. Los *sprites* evocan la expresividad de los compases previos a la transición poligonal (periodo en el que hubo un ligero retroceso mientras no se dominó la nueva tecnología), y **los escenarios se sirven de efectos de luz y desenfoque para crear ambientes etéreos**, imposibles en consolas de 16 ó 32 bits, aunque al mismo tiempo familiares por su estética.

Es un contraste que requiere algo de acomodación, pero cuaja en cuanto aceptamos que **no pretende abrazar la realidad, sino su propia condición de juego**. De JRPG noventero hecho hoy, aunque sin ceñirse al *neo pixel art*, o a un 3D más práctico y mundano, sino buscando un punto de convergencia. Una convergencia que también se da en el plano jugable. Aunque no faltará la comparación con *Final Fantasy*, gran abanderada de los combates por turnos desde una perspectiva lateral, *Octopath Traveler* toma algunas notas de otras sagas relacionadas con Square.

Una es ***Bravely Default***, nombre que se ha dejado caer en los tráilers por su éxito llevando a 3DS ese mismo JRPG de corte medieval y estratégico que ahora tanto escasea. La saga desarrollada por Silicon Studio tomó su nombre de una de las mecánicas centrales de su sistema de combate: los puntos Brave, acumulables mediante la posición defensiva *Default* o dejando pasar turnos. Se podían usar para ejecutar varios ataques a la vez o algunos más poderosos, añadiendo una capa extra de planificación. *Octopath* hace algo similar con los **impulsos**, que **se almacenan y multiplican la potencia o número de ataques por turno**, aunque en su caso es tan o más interesante porque **complementa a un sistema de debilidades donde encadenar el tipo adecuado** (sea de arma o elemento mágico) **rompe la defensa del rival para aturdirlo** y abrir nuevas ventanas de acción. Es una de esas ideas que, si bien se puede colar en juegos de acción, brillan más si se permite la reflexión inherente a los turnos, ya que el estudio puede plantear situaciones para sacarle partido sin que el jugador deba culpar de sus errores de cálculo a nadie más que a sí mismo. **Por ver queda si los combates aleatorios también reivindican su vigencia con la misma convicción**: las secciones para explorar en la demo no son particularmente complejas, así que su presencia, al menos, añade un elemento de riesgo/beneficio a la búsqueda de cofres opcionales con bienes.

Funciona, pero es la clase de rutina que a la larga puede echar hacia atrás a algunos jugadores, incluso entre los fans de los JRPGs que no transigen tan bien con esta faceta concreta. Para bien o mal, ya desde hace bastante tiempo, parte del éxito de este tipo de juegos reside tanto o más en la capacidad de



atracción de sus argumentos que de las propias pruebas planteadas por el juego como tal, en especial fuera de los combates. Es algo que *Octopath Traveler* intenta paliar justo con lo que le da título: muy en la línea de ***Romancing SaGa***, otra de las franquicias de segunda fila de Square de las que hereda elementos este proyecto. El juego **nos dejará elegir entre ocho protagonistas para conocer sus historias individuales antes de establecer contacto con los demás**. También dará pie a un tapiz más rico para descubrir el mundo desde varios puntos de vista, localizaciones, e incluso tonos (la demo ya marca una clara diferencia entre las historias del guerrero Olberic y la bailarina Primrose).

Esto permite que cada uno también aporte mecánicas jugables propias dentro y fuera de las batallas. Olberic puede retar a casi cualquier NPC a un duelo para sacar provecho de la experiencia resultante, o resolver determinadas situaciones por la fuerza; mientras que Primrose puede seducirlos para que le acompañen e incluso asistan en combate llegado el momento. En qué medida se sacará partido a esto no lo sabremos hasta 2018, por ahora sólo se ven las buenas ideas, y la intención de hacer algo con aroma clásico, que no es poco. **Un inicio prometedor para un género que de verdad necesita promesas**. Aunque el JRPG no se haya muerto ni vaya camino de ello —esperemos—, a veces sí parece un gran árbol que tiene unas ramas cargadas de hojas y frutos apetitosos, y otras que casi da pena mirar por su escasez y deformada curvatura. Es hora de pedir a Square, y a las demás compañías con algo que decir al respecto, que las cuiden en vez de simplemente cortarlas.

Con ocho basta

—

Romancing SaGa ya proponía seguir a ocho protagonistas en el ahora lejano 1992. Cada uno tenía su propia introducción antes de abrir por completo la exploración, así que será interesante ver hasta qué punto aprovecha *Octopath Traveler* esa estructura



CONOCE A

Swery65

Toca repasar la obra de uno de los creativos más inclasificables que ha parido la ya de por sí inefable nación japonesa. Una juegografía cuyo impacto en crítica y público especializado parece inversamente proporcional a su extensión: tan solo 3 proyectos como director.

POR MIGUEL ARÁN

Hidetaka Suehiro — también conocido como "SWERY", o "Swery65" — nació el 14 de abril de 1973 en Osaka, en el seno de una familia tradicionalista. Su padre era monje budista siguiendo la tradición del clan, y el resto eran devotos practicantes de esa religión. Curiosamente, **Hidetaka no mostró interés por los videojuegos durante gran parte de su infancia**, aunque eso cambiaría en torno a los 11 años, cuando descubrió los salones recreativos por medio de sus amigos.

Con la mayoría de edad, ingresó en la Ōsaka Geijutsu Daigaku (Universidad de las Artes de Osaka) donde obtuvo un grado en Publicidad Audiovisual. Fue **durante su estadía universitaria que un compañero le ofreció formar parte de un proyecto de desarrollo de videojuegos**. En esa misma época la primera generación 3D acababa de irrumpir en la guerra de consolas, y nuestro amigo Swery —como buen universitario pringadete—comenzó a sentir curiosidad por las posibilidades que ello suponía para moldear el futuro del videojuego.

Su primer trabajo en la industria sería para SNK, como guionista en las dos primeras entregas de *The Last Blade* para Neo Geo. Pero era demasiado inquieto y **en contra de la costumbre empresarial japonesa** iría mudando entre diferentes compañías, llegando a trabajar en proyectos tan dispares como *Tomba! 2* (2000) para PS1, o *Extermination* (2001) para PS2.

No obstante, el día que marcaría el resto de su carrera es el 16 de enero de 2002, con la fundación de Access Games, compuesta por miembros de varios estudios de desarrollo en los que había militado, así como ex-integrantes de Kojima Productions. **Swery se había convertido por méritos propios en la estrella rutilante del nuevo proyecto**. Sobre sus hombros recayeron la dirección y el argumento del que sería su primer proyecto con libertad creativa total.

El áspero debut: *Spy Fiction* (PS2, 2003)

Quizá por influencia de los ex-acólitos de Kojima, quizá por capricho de su director, lo cierto es que el primer juego de la empresa **no oculta paralelismos con la saga *Metal Gear*.** Se quiso presentar como un juego definitorio y definitivo, "basado en los clásicos del espionaje y sigilo". Lamentablemente, a su inexistente campaña publicitaria y su elevada dificultad le sobrevino un trompazo superlativo en ventas.

Es interesante constatar cómo un desarrollo tan temprano ya contenía muchos de los rasgos característicos de sus obras de madurez.

Empezamos por **una historia principal tremendamente enrevesada e irresumible**, con giros argumentales insólitos. Continuamos por la especial querencia del director por todo lo que huela a cultura occidental. En este punto ya no sabemos si hablamos de Suehiro o de Kojima, ¿verdad?, pero parece bastante evidente que el segundo inspiró al primero.



Sin ser para nada un mal juego, **ni siquiera contó con el favor de la crítica** que lo tildó unánimemente de "tosco y poco pulido", aun reconociendo aspectos positivos que le atribuyeron a la proximidad temporal de *Metal Gear Solid 2*.

Parecía claro que *Spy Fiction* no iba, pues, a pagar las facturas. Mientras tanto, el estudio aceptó portear a PSP una versión del conocido *Kido Senshi Gundam*. Pero la mente creativa nunca descansa, y Swery ya estaba trabajando en su siguiente gran proyecto.

Dirigir videojuegos nunca es tarea fácil, pero hacerlo desde una visión tan peculiar como la de nuestro amigo es una tarea titánica. En 2004 dieron a conocer un ambicioso proyecto llamado *Rainy Falls*. El juego iba a ser un *survival* multiplataforma, con elementos de *sandbox*… hasta que algo se torció. **Durante los siguientes 6 años los desarrolladores transitaron por un auténtico *via crucis* creativo**. Múltiples retrasos, cambios de motor y rediseños de mecánicas. En 2007 se presentó en el TGS, donde se le acusó de plagiar descaradamente *Twin Peaks*. Tres turbulentos años más tarde, el juego saldría finalmente al mercado, pero con otro nombre y cambios mayores.

El nacimiento de un *auteur*: *Deadly Premonition* (2010)

La línea que separa el plagio del homenaje es muy estrecha, y en este título es fácil distinguir qué elementos vienen importados de propie-

Tu cara me suena

—

De entre los muchos *easter eggs* de sus juegos destaca este personaje recurrente. Forrest Kaysen ya era un científico en *Spy Fiction*, luego se recicló como vendedor de esquejes en *Deadly Premonition* para acabar trabajando como detective en *D4* ¿Saldrá también en *The Good Life*? Apuestas….

POR MIGUEL ARÁN



A CONTRACORRIENTE

De lo comercial a la obra de culto



▶ dades ajenas. En primer lugar la ambientación: si bien se habían realizado cambios profundos en la historia que separaran al juego de la serie, su influencia seguía permeando en apartados como el diseño de escenarios —algunos parecen calcados de fotogramas, como la comisaría—, o ciertos rasgos de personalidad del protagonista. Jugablemente toma prestado el sistema de combate TPS que ya había popularizado *Resident Evil 4*.

Pero *Deadly Premonition* **contiene ideas propias en cantidad más que suficientes para poder catalogarlo como juego de autor**. Para empezar, las mecánicas de *sandbox* han sido implementadas de una forma deliciosa —y deliberada— mente cutre, como una suerte de Shenmue de "los chinos" pasado por una peli americana de Serie B. Los personajes que habitan en su mundo son a cada cual más chalado y excéntrico que el anterior,**y las situaciones extravagantes surgen de unas interacciones donde el humor se entremezcla con el suspense.** Hablamos de un surrealismo muy del estilo "Lynch", pero adaptado magistralmente al formato de un videojuego. En resumidas cuentas: las desventuras del agente especial del FBI Francis York Morgan y su amigo invisible Zack transitan por sus propios y bizarros vericuetos.

Es fácil defenestrar a *Deadly Premonition* por sus múltiples errores. Empezando por su jugabilidad ortopédica, o su lamentable acabado técnico. Pero tras ello se **oculta una de las historias más intrigantes e improbables jamás desarrolladas**. No en vano ostenta el *Record Guiness 2012* de "Videojuego que más ha polarizado a la crítica". Verídico.



Francis York Morgan

—

Este estrafalario agente destaca por su carisma. De salud mental dudosa y franca adicción al café, protagoniza momentos impagables.

Los sueños oscuros nunca mueren. ¿Nunca...?.: *D4* (2014)

En 2014, un Swery ya consagrado a nivel creativo lanzó esta singular propuesta para Xbox One





a la que más tarde le seguiría una versión para Steam. *Dark Dreams Don't Die* **es una vuelta de tuerca a la temática delirante que ya vimos en su juego anterior**, pero en otra ambientación y adaptado a un formato episódico según la moda del momento.

El jugador se pone en la piel de David Young, un detective cuya esposa ha sido asesinada, y —por algún extraño motivo— ello **le otorgó la capacidad de viajar en el tiempo y el espacio hacia una serie de escenas de corte onírico-abigarrado.** Su objetivo: inspeccionar esos extraños lugares en busca de pistas, e interrogar a los personajes presentes para ir revelando la compleja cadena de causalidad que culminó en el asesinato en sí, y así poder evitarlo.

Ni que decir tiene que **el juego parece escrito por un demente** y a la ya disparatada idea base se le suma una ejecución donde el surrealismo rompe con todo precedente o constricción. Empezando por los socios del protagonista, cierto detective de aspecto sospechosamente familiar, y una chica gato cuyo único papel en la trama parece el de arrojar objetos al protagonista y ayudarle a tener epifanias de vez en cuando. Pero el resto de los personajes alcanzan cotas tan elevadas de bizarrismo que los amigos del Sr. Young pasan por gente socialmente funcional a su lado.

Tristemente, las ventas no acompañaron a esta fábula lisérgica, y los sueños del protagonista —junto con los de su desarrollador— quedaron truncados en los dos episodios iniciales.

Los Buhos Blancos y el futuro

En enero del 2017, Swery anunció la fundación de su nuevo estudio: White Owls Inc. También anunciaron que **ya se encuentran trabajando activamente en su primer título bajo este sello**. Lo único que se conoce es el título, *The Good Life*, su original apartado visual, y parte de su concepto: la protagonista será una fotógrafa neoyorquina que se queda atrapada en un extraño villorrio inglés en el que sus habitantes se transforman en gatos al caer la noche. Sí, tal cual. En el momento de escribir este artículo se encuentra en plena campaña de *crowdfunding* con unos números bastante modestos.

TRIVIA

- El propio autor **aparece en sus juegos** con todo tipo de guiños. En *Deadly Premonition* tiene una carta coleccionable, el bar del pueblo se llama "SWERY 65", sale haciendo skydiving en la TV, o en un poster en la comisaría de Greenvale junto a un perro, entre otros...
- Se declara **fan incondicional de la cerveza** y es habitual verle retratado con botellas de las marcas más inusuales del mundo.
- Su obra está llena de **referencias a películas de serie B**. Sin embargo, le parece aburrido hablar de cine y sus gustos no concuerdan con los de sus personajes.
- Su película favorita es ***Brazil*** (Terry Gilliam, 1985).
- A día de hoy sigue siendo **un monje budista autorizado** y con licencia para oficiar ceremonias.
- Se hizo **un tatuaje** un tanto especial que le ocupa toda la espalda. Y lo que no es la espalda...

La buena vida

—

Así de singular es el diseño visual de la última apuesta de Swery. Con *The Good Life* queda bastante clara su intención de desmarcarse de todo equipaje artístico previo.



LOS VIDEOJUEGOS COMO

memoria colectiva

Los videojuegos han evolucionado mucho, pero todavía hay un miedo a considerarlos como un producto capaz de narrar acontecimientos históricos y generar una memoria colectiva que perdure en la conciencia social. El potencial está ahí, y se podrían compaginar a la perfección con otros medios.

POR RAMÓN MÉNDEZ

La barbarie que acompañó y, para muchos, se convirtió en el eje central del mayor conflicto bélico que haya conocido la humanidad **se ha recreado de diversas maneras a lo largo de la historia**. La literatura y el cine, sobre todo, se han volcado sobremanera a la hora de plasmar e intentar comprender tanto las motivaciones de los responsables directos como recrear el sufrimiento de las víctimas. Hablamos de un tema tan serio como es el del **Holocausto** durante la Segunda Guerra Mundial.

Al centrarnos en un tema tan complicado como es el del Holocausto, los propios autores pueden realizar **un trabajo de suavizado** de los acontecimientos que se podían querer narrar en un primer momento, ya que se está creando una memoria histórica para que perdure en el tiempo y que las sociedades posteriores puedan llegar a comprender los acontecimientos vividos. Por ejemplo, el famoso caso del **Diario de Ana Frank**, en el que la propia escritora decidió preparar otra versión diferente del mismo, ya que era consciente de la **distancia inevitable que existe entre la palabra y la realidad** y quería realizar una elección meditada de cada palabra, para conseguir salvar con su discurso, en la manera de lo posible, esa imposibilidad de revivir en primera persona los acontecimientos.

Si ya en el mundo de la literatura nos encontramos con abundante producción sobre el Holocausto (mención especial a la obra de **Primo Levi**), el mundo del cine no se queda atrás, destacando especialmente el extenso documental de Claude Lanzmann, *Shoah*, en el que no solo nos encontramos con la plasmación visual y sonora del terror vivido por la gente durante aquellos años, sino que además nos topamos con el **uso de la interpretación**, una mediación lingüística que sirvió de puente entre culturas e ideologías, aunque algunas veces estaba condicionada y en ciertas ocasiones incluso se alteraba intencionadamente.

Dado que todos los grandes modelos de ocio interactivo de la actualidad (literatura, cine, radio, televisión...) se han hecho eco, de un modo u otro, del Holocausto y de los gravísimos acontecimientos vividos durante aquella época oscura, era de esperar que **los videojuegos seguirían un camino similar**, ya que no en vano se trata de un medio digital que puede dar muchas alternativas a los usuarios y llegar a un público que puede vivir ajeno a este suceso fundamental de la historia de la humanidad. De hecho, los videojuegos **pueden llegar a recrear en primera persona la lucha por la salvación**, algo más cercano y consciente que la memoria creada por aquel entonces ya que, desgraciadamente, va perdiendo su fuerza e impacto a medida que pasan los años y la Guerra y el Holocausto van convirtiéndose en elementos del pasado.

El juego como medio tiene muchas posibilidades

—

El ocio interactivo puede ser el modo de acercar acontecimientos históricos a una sociedad en la que los libros de historia ya no le resultan tan atractivos.

A día de hoy, son cientos los juegos ambientados en la SGM. En todos ellos, se nos invita a ser pilotos, soldados, generales, conductores de tanques estrategas, y en algunos casos, incluso héroes particulares de la resistencia francesa. Pero **no abundan obras profundas** que ahonden en el factor más humano de aquella época. Hay quien alega que el problema radica en **la falta de madurez** del mercado de los videojuegos, que provoca que no se tomen como un medio serio y que los pocos títulos que se han adentrado en temáticas más concretas como el Holocausto **son productos oscuros y no comerciales**, que es mejor que caigan en el olvido.

Por suerte, la industria no deja de crecer y la aceptación es cada vez mayor, pero sigue habiendo una **barrera sociológica importante** que impide que los videojuegos ahonden más en estas temáticas existencialistas profundas y que se puedan considerar un elemento de cultura que transmita la memoria colectiva igual que otros medios: la creencia de que la exposición prolongada a la violencia en un videojuego **puede generar un comportamiento violento**. En la película *Sin miedo a la vida* (Peter Weir, 1993), Jeff Bridges interpreta a un hombre, Max Klein, que sobrevive a un accidente de avión y su vida cambia radicalmente tras la experiencia. En un momento de la película, Max le prohíbe a su hijo jugar con su consola alegando que, cuando mueres en el mundo real, no tienes otra vida. Su hijo le replica, intentando hacerle comprender que la de los videojuegos no es una muerte real.

Se trata de un claro caso en el que se produce **el tradicional enfrentamiento de mentalidad** entre la generación de los «nativos digitales» y quienes se encuentran ante una barrera que son incapaces de superar porque el modo de hacerlo se escapa de su comprensión tradicional del mundo. Posiblemente, para las compañías de videojuegos, el problema a la hora de representar digitalmente el Holocausto se localice en esa gran franja de la sociedad que puede vetar el producto y **evitar que llegue a un público que, lógicamente, es el que mejor lo va a aceptar**, esos «nativos digitales» que comprenden que el valor de la vida no es tan trivial como se podría llegar a pensar a través de un videojuego, sino que aprenden a través del videojuego a apreciar el valor de la vida real, desarrollando esas estrategias que les permiten afrontar su día a día mejor preparados de lo que podría parecer. La mejor muestra de que las barreras conceptuales se han de superar y que así lo harán, antes o después, nos la encontramos en el filósofo alemán **Theodor Adorno**, quien en 1949, poco después de la Segunda Guerra Mundial, escribió que sería una barbaridad escribir aunque fuese

POR RAMÓN MÉNDEZ

CON METÁFORAS Y COLORES ALEGRES

Valkyria Chronicles da una lección de historia sutil y profunda

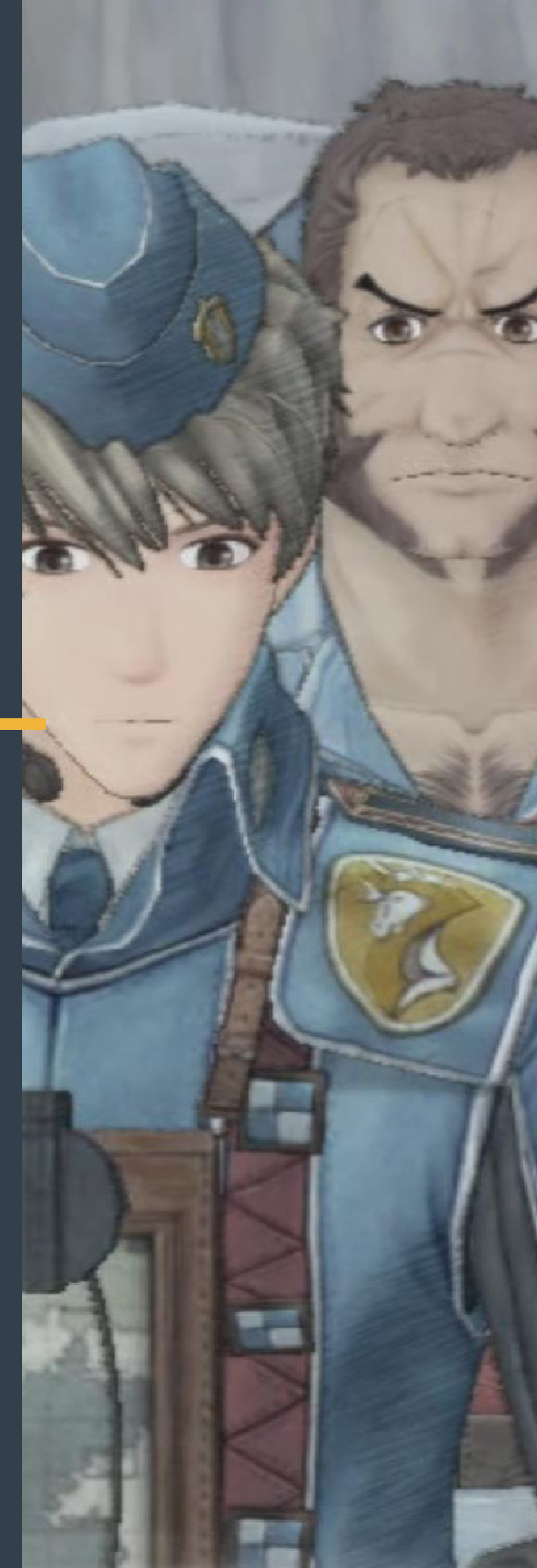
Como si fuera un cuento

—

Uno de los aciertos de *Valkyria Chronicles* es el de presentar el argumento como si fuese un libro de historia, pero con un aspecto visual de cuento infantil, para suavizar el efecto y conseguir que el mensaje cale mejor.

▶ una sola poesía sobre Auschwitz. No obstante, la memoria histórica siempre se acaba adaptando a todos los medios que tiene a su disposición para **seguir presente en el colectivo** y que no se olviden los sucesos del pasado para, al igual que en el videojuego, aprender de los errores y saber afrontar las vicisitudes de la vida de la mejor manera posible. Es probable que el problema principal sea que la fórmula para recrear el Holocausto digitalmente de la forma más fiel posible **no está clara y no resulta evidente** para los desarrolladores, pero seguro que antes o después son capaces de encontrar fórmulas de dar ese paso adelante.

De todos modos, ya nos encontramos lo que podríamos considerar los primeros brotes del germen que inevitablemente acabará convirtiéndose en la adaptación virtual de los horrores de la Segunda Guerra Mundial. Uno de los ejemplos más interesantes y peculiares nos lo encontramos en una franquicia de Sega que se convierte en sí misma **en una bella metáfora de todo lo que fue la Segunda Guerra Mundial**, Holocausto incluido: ***Valkyria Chronicles.*** Cargada de sutilezas y, supuestamente ambientada en un universo paralelo no realista, los parecidos de esta producción con la realidad son innegables. En primer lugar, el juego nos sitúa en el continente de Europa (el hecho de que el continente ficticio se llame igual que para nosotros en español es mera coincidencia, pero eso es algo que potencia el realismo subyacente de la producción), durante la Segunda Guerra Europea, un

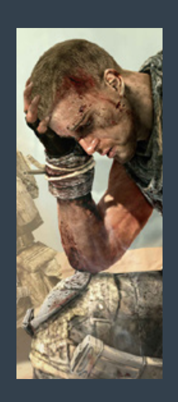


enfrentamiento entre la Alianza Autocrática Imperial de Europa del Este y la Federación Atlántica del oeste. Dado que la economía de ambos bandos depende de un mineral muy valioso, el Ragnite, el imperio decide declarar la guerra al Principado de Gallia (en 1935 EC), donde se sitúan los protagonistas.

Además del conflicto económico principal, nos encontramos a lo largo de la aventura con **temas más profundos y fácilmente reconocibles**, que pese a la sencillez y el tono amable con el que se presentan, esconden un importante trasfondo de crudeza y dolor que se consigue transmitir con acierto al usuario. En primer lugar, la **limpieza étnica** que está haciendo el imperio de los darcsen y los descendientes de darcsen, al considerarse que esta gente, que se diferencia del resto por su pelo y sus ojos oscuros, no son dignos de vivir ni de compartir la vida de los habitantes del imperio; por eso mismo los reclutan, los sacan de sus casas y los encierran en campos de concentración, donde son maltratados y eliminados sin dudar. El jugador, en todas las entregas, conoce a varios darcsen que forman parte de su equipo, desarrollando así **un sentimiento de identidad con ellos** y sufriendo cuando ven los maltratos y las iras, incluso el rechazo que sufren por parte de los demás; en algunas entregas su fin es trágico, en otras se convierten en héroes logrando que los demás cambien su opinión sobre su raza. En todos los casos, se consigue **desarrollar una empatía** entre el jugador y el personaje que favorece a superar esa barrera ideológica y permite que el usuario extrapole sus sentimientos a la vida real.

Otro suceso habitual en la franquicia es la búsqueda por parte del imperio del soldado perfecto (un «súpersoldado», por hacer uso del término Marvel en la recreación de la Segunda Guerra Mundial a través de las páginas del Capitán América), **las *valkyrias*** que dan nombre a la serie, máquinas de matar creadas en el laboratorio a base de experimentación, cuyo objetivo es hacer uso de su gran poder para ayudar a que el imperio llegue a conquistar el mundo; aunque aquí ya entra un pequeño componente fantástico al hacerse realidad y contar con superpoderes que pueden complicar mucho la vida al usuario.

Los paralelismos son bastante evidentes, y suponen **una nueva forma de transmitir los horrores de aquella época** a través del ocio digital. Todo ello, haciendo uso de un estilo sencillo, amable y desenfadado, que no provocó el rechazo de las secciones más conservadoras de la sociedad y que tuvo una excelente acogida por parte de crítica y público. Son, como decimos, los primeros pasos de cara a que llegue el momento en que la memoria se represente en el ocio digital y que una nueva generación, los «nativos digitales», puedan comprender, en primera persona, los horrores del Holocausto.



Jugando con la metáfora

Otros títulos van ahondando en los horrores de la guerra para generar conciencia, como fue el caso de *Homefront* (donde los norteamericanos eran encerrados en campos de concentración) o *Spec Ops* (donde se ahondan en muchas problemáticas de las guerras).



UNA SAGA CON HISTORIA

Star Wars

Porque la saga galáctica de George Lucas no solo ha tenido su trayectoria en el cine, sino que también la ha tenido en la pequeña pantalla en forma de CD y con mandos interactivos.

POR ALEJANDRA PERNIAS

VIDA MÁS ALLÁ DE LA GRAN PANTALLA

Viajar por la galaxia es posible con un mando

Este mes llega *Star Wars: Battlefront II* de la mano de DICE y Electronic Arts. Desde el estudio y la distribuidora quieren **encontrar la redención**, y parece que llevan buen camino. En esta nueva entrega del *shooter* podremos disfrutar de **una campaña** que nos pondrá a los mandos del Escuadrón Infierno como Iden Versio. Tendremos la ocasión de vivir en primera persona lo que supuso la destrucción de la Segunda Estrella de la Muerte para el bando imperial.

> “ APRENDIMOS LOS CAMINOS DE LA FUERZA PILOTANDO UN ALA-X O EMPUÑANDO UN SABLE LÁSER.

Además, parece que el modo multijugador ***online*** **está mucho más trabajado** y llega más completo, tendremos disponibles personajes, vehículos y escenarios de las tres eras que componen a la saga galáctica más famosa de todos los tiempos. Aprovechando la llegada —el 17 de noviembre— de este juego vamos a recorrer algunos de los títulos más emblemáticos de *Star Wars:*

Super Star Wars

Todo un clásico. El juego exclusivo de la Super Nintendo que llegaba en el **año 1992** era un **plataformas puro y duro,** cargado de píxeles en el que podíamos revivir las aventuras de la mítica *La Guerra de las Galaxias*. Ponerse en la piel de los protagonistas de la película —Luke Skywalker, Han Solo o la Princesa Leia— era todo un placer para el usuario. Además, podíamos **pilotar algunos de los vehículos vistos en pantalla** como el Landspeeder o el Ala-x.

Star Wars: Rogue Squadron 3D

Tendríamos que esperar unos años para disfru-

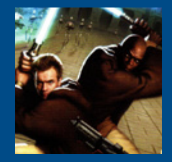


Desde los orígenes

—

En SNES pudimos comprobar lo épico que resulta llenarse de la saga en una consola.

POR ALEJANDRA PERNIAS



Fantasmas

Uno de los juegos más aclamados fue *Star Wars: Jedi Power Battles*, el cual nos mostraba ***La Amenaza Fantasma*** desde otro punto de vista.

tar de **uno de los mejores arcades** de la saga galáctica. *Star Wars: Rogue Squadron 3D* aterrizaba en Nintendo 64 y en PC en el año **1998**. El título nos proponía pilotar una **gran variedad de naves y cumplir una serie de misiones** que iban más allá de lo que habíamos visto en la gran pantalla.

La desarrolladora Factor 5 nos presentó misiones que ampliaban de una manera muy interesante las historias de heroísmo de los pilotos de los escuadrones rebeldes. Además, nos dejaban **otra perspectiva** de las aventuras vividas en la franquicia.

Star Wars: Episodio I Racer

Con el estreno del primer episodio de la nueva trilogía de *Star Wars*, ***La Amenaza Fantasma***, llegó una nueva lista de juegos para todos los gustos, uno de los más notables fue *Star Wars: Episodio I Racer*.

Las carreras de vainas nos dejaron impactados con su frenetismo; era algo completamente nuevo y todos queríamos ponernos a los mandos de uno de esos vehículos. Sin duda, LucasArts **supo aprovechar el tirón para crear un notable juego de carreras** arcade que nada tenía que envidiar a los títulos de carreras más clásicos. Competir contra Sebulba, Anakin Skywalker o con Ody Mandrell enganchaba más de la cuenta.

Star: Wars: Jedi Power Battles

La buena cosecha de juegos sobre las precuelas seguía y en esta ocasión lo hacía con un *beat'em up* más que interesante. Con cinco personajes diferentes, **Obi- Wan Kenobi, Qui- Gon Jinn, Plo Koon, Mace Windu y Adi Gallia**, hacíamos frente a las escenas de *La Amenaza Fantasma* desde otra perspectiva y con una batalla final épica. Darth Maul y su derrota eran el objetivo que debíamos alcanzar después de enfrentarnos a todo tipo de peligros en Tatooine, Coruscant o Naboo.

Star Wars: Galactic Battlegrounds

La franquicia creada por George Lucas ha tocado todos los palos y géneros. La estrategia no se quedaba atrás y llegaba con *Star Wars: Galactic Battlegrounds*, **un título táctico** al más puro estilo *Age of Empires* que nos presentaba la saga desde un nuevo ángulo.

Obtuvo **un gran éxito** e incluso llegó una expansión de las campañas clon para seguir dando vida al contenido y para la satisfacción del usuario. También pudimos disfrutar de otros juegos del mismo corte como *Star Wars: Empire at War* que evolucionaron el género a algo mucho más grande.

Star Wars: Jedi Knight II, Jedi Outcast

Uno de los grandes y mejor valorados juegos de *Star Wars* es *Jedi Knight II: Jedi Outcast*. **Kyle Katarn** era el protagonista indiscutible de esta aventura que **se alejaba de las películas** para ampliarnos el universo galáctico con nuevas historias. Sus características técnicas y su perspectiva en primera y tercera persona hacían de este *Jedi Outcast* un producto irresistible.

Además, el título **contaba con un multijugador *online*** de lo más divertido en el que los sables láser y los poderes de la Fuerza eran las armas principales.

> “ LOS JUEGOS DE STAR WARS HAN TOCADO TODOS LOS GÉNEROS QUE CONOCEMOS.

Star Wars: Republic Commando

Si querías un *shooter* de los buenos, aquí está *Republic Commmando*. Este juego no solo es un título de disparos y acción frenética, cada miembro del escuadrón te dejará marcado con su personalidad, **sufrirás con ellos y te sentirás parte de su misión**.

Muchas veces, la primera persona nos deja fríos y se dice que no es tan personal como jugar con un personaje desde otra perspectiva. *Republic Commando* deja a un lado esa idea para que **la emotividad, las sensaciones y los sentimientos afloren desde un primer instante**.

Star Wars: Caballeros de la Antigua República

El rol se apoderaba de la saga. *Star Wars* sucumbió **a los encantos de BioWare** y de la mezcla acabó saliendo una aventura inolvidable y rejugable por los cuatro costados. **Una narrativa impecable**; la manera de contar la historia acababa por atrapar al usuario y la construcción de personajes te hacia amarlos u odiarlos. **Revan** o **Bastilla** y cada personaje secundario que encontrábamos en el Halcón de Ébano merecía nuestra atención para escuchar lo que tenían que decir.

Una pieza magistral que desembocó en una segunda parte de la mano de Obsidian, que aunque **no fue tan aclamada** dejó grandes momentos y unas ansias vivas por disfrutar de una tercera parte.

Star Wars Battlefront

Si hay algo de lo que goza Star Wars es de riqueza, en todos los sentidos. Un *shooter* de la saga es **una idea que tiene tirón de sobra** para triunfar, así lo pensaron en LucasArts y en Pandemic y de esta idea **nació una genialidad como *Battlefront*** —nada que ver con el de Electronic Arts y DICE— para ponernos en la piel de un humilde soldado de asalto o de un miembro de la Rebelión que podía convertirse en todo un héroe en una guerra galáctica.

Una maravilla jugable que **no ha tenido igual**, ni en contenido ni en jugabilidad, hasta el momento. Tal vez con *Star Wars Battlefront II* puedan llenar el vacio que supuso el primero y redimirse con los usuarios.

Star Wars: The Force Unleashed

Acción en tercera persona y un nuevo protagonista que contiene un poder en su interior que nadie podría imaginar. El hijo de un Jedi aniquilado por la Orden 66 a las manos de Darth Vader. **Starkiller**, nombre original y descartado de los Skywalker, se convierte en el aprendiz oscuro del Sith. A las espaldas del Emperador, Vader entrena a esta marioneta del Imperio para que le haga el trabajo sucio.

Nos ponemos en su piel y podemos ver que un atisbo de luz que puede con la oscuridad se hace con su mente en un primer momento. Trabajaremos para descubrir una trama y **acabaremos renunciando a nuestros supuestos orígenes** por hacer lo que se supone que es correcto. Una gran historia **con muy buena jugabilidad** que nos atrapó hasta su segunda parte —bastante más floja y corta— y que nos dejó con ganas de más. Imaginad poder disfrutar de un *Star Wars: The Force Unleashed III* en esta nueva generación.

No nos olvidamos de los títulos que se han cancelado: ***Star Wars 1313***, de ese proyecto —del que pudimos ver incluso *gameplay*— renacieron las ilusiones de los fans de la saga en cuanto a videojuegos. Una trama muy distinta a las demás, **sin poderes de la Fuerza ni sables láser** se nos presentaba a un cazarrecompensas con sus propias ambiciones.

La estética que pudimos ver en los *artworks* nos dejó con tantas ganas que la cancelación de este proyecto de LucasArts —**debida a la venta de la franquicia al gigante Disney**— supuso todo un vacío.

De lo que no hay duda es que tenemos *Star Wars* para rato y que no vamos a dejar de recibir un aluvión de juegos de la saga. Llegan nuevas películas y *spin-offs* (como los de Han Solo y Obi-Wan Kenobi) que **van a ser la excusa perfecta para seguir produciendo propuestas** jugables en consolas y PC. Electronic Arts tiene varios proyectos bajo la manga de los que esperamos grandes cosas, por el momento tenemos *Star Wars: Battlefront II* el 17 de noviembre, una nueva excusa para combatir y conocer a Iden Versio.

Más adelante habrá otras propuestas de la mano de esta distribuidora de las que casi no se conocen detalles. **Se avecina una gran época** para los aficionados a la saga galáctica más famosa de todos los tiempos y esperamos que no decepcione con su propuesta. La fiebre por *Star Wars* ha renacido en esta generación tal y como lo hizo en sus origenes y en 1999 con las tres precuelas. Ahora estamos en pleno auge de Disney y tiene más que buena pinta todo lo que se avecina. El 15 de diciembre se abre una nueva etapa con *Los Últimos Jedi* en la gran pantalla.



¿VUELVEN A ESTAR DE MODA?

las mascotas

Los personajes mascota siempre han sido un reclamo muy usado en el marketing y la industria consolera lo explotó hasta la saciedad durante los 90. Con el tiempo la moda fue decayendo, pero parece que a lo largo de los últimos años la tendencia ha vuelto a resurgir.

POR JAVIER BELLO

LOS ICONOS NUNCA MUEREN

Una reflexión sobre su trayectoria en la industria

Es innegable que las mascotas siempre han sido uno de los pilares de la historia del videojuego. Su importancia como protagonistas de cientos —posiblemente miles— de títulos, los convierten en la identidad de muchas de las obras sobre las que se edifica una franquicia. No en vano, **son literalmente el rostro del juego de cara a su publicidad**.

A la hora de hacer una campaña de *marketing*, el apartado visual es muy importante, ya que suele ser lo que primero capta la atención del consumidor, y se ha de realizar un análisis del mercado para ver cuál es el público objetivo mayoritario para diseñar esa imagen. Entre los 80 y los 90, los dispositivos de entretenimiento doméstico comenzaban a llegar en masa a todos los hogares, y las compañias enseguida se dieron cuenta que **obtener la atención de los más pequeños era vital** para que estos rogaran la compra de ese producto a sus padres.



La era dorada

La década de los 90 estuvo caracterizada por la saturación de videojuegos que usaban a simpáticos personajes mascota como sus protagonistas, esperando replicar el éxito de Mario y Sonic.

Esta estrategia no era nueva, mascotas como Ronald McDonald, el Tigre Toni de los *Frosties*, o el guepardo Chester Cheetah de los *Cheetos* se grababan a fuego en la mente de los jovenes dando prioridad a su compra.

Pronto se vio que esta iniciativa de *marketing* también era viable en la industria del videojuego. Con recreativas como *Pac-Man*, *Donkey Kong* o *Bubble Bobble*, **las máquinas protagonizadas por mascotas demostraban tener mucha popularidad** en los salones recreativos. Esto se hizo aún más evidente cuando la NES aterrizó en suelo occidental y arrasó en ventas con *Super Mario Bros.* y otras docenas de títulos que pronto coparian el mercado del entretenimiento electrónico.

Es posible que **Nintendo fuera la responsable de dar el pistoletazo de salida** de una época en la que el catálogo de videojuegos de todas las plataformas se saturó de entregas protagonizadas por coloridas mascotas.

LUCHANDO POR SER LA NUEVA SENSACIÓN

La competencia entre títulos de mascotas fue de lo más feroz



El ataque de los clones

—

Docenas de personajes mascota ofrecían una jugabilidad tan similar que muchas veces su única diferencia era el diseño del protagonista.

Como es natural, todas las desarrolladoras **comenzaron a diseñar personajes uno detrás de otro**, teniendo que idear algo que no solo resultara atractivo a nivel visual, sino que también contara con un elemento único en sus mecánicas jugables. El género más popular para ello era el de las plataformas, y no fueron pocos los nombres que quedaron en el camino, sepultados bajo otra docena de nuevos aspirantes a ser los nuevos Mario y Sonic de la generación.

En este sentido, **la era de Super Nintendo y MegaDrive fue la más prolífica**, dando a luz a muchos títulos que todavía hoy se recuerdan con cariño o con horror. Al fin y al cabo, algunos de estos iconos cayeron en el olvido por una buena razón: **eran nefastos como juego.** Si nos ponemos a recapitular podemos citar obras como *Earthworn Jim*, *Aero the Acrobat*, *James Pond*, *Rocket Knight Adventures*, *Bubsy the Cat*, *Gex*, *Bonk*, y un largo etcétera de variopintos personajes. **No importaba lo bueno u original que fuera un diseño si jugablemente no terminaban de cuajar**, y esa fue una asignatura que muchos estudios no fueron capaces de aprobar. Sin embargo, conforme avanzaron los años, la producción de este tipo de títulos fue menguando. Seguían creándose juegos de mascotas, pero a una escala mucho menor. Ya fuera porque muchas productoras consideraban que no podrían igualar el éxito de los personajes más asentados, o tal vez porque ahora **había que apelar a un rango de edad más amplio**.

“

LA SATURACIÓN DE JUEGOS IGUALES TERMINO POR GENERAR DESINTERÉS.

Entrando en la primera década de los 2000, el nivel tecnológico permitía juegos más realistas y enfocados a la acción 3D. El auge de los FPS y los héroes que buscaban captar el inte-



rés de un público más adulto, propiciaron que las compañías dedicaran sus esfuerzos a esos campos. **Las mascotas continuaban existiendo, solo que ahora tenían otra apariencia**, inspirando a sus protagonistas en *blockbusters* palomiteros. Si pensamos en personajes del catálogo moderno que encajen en ese marco, es fácil que nos vengan a la cabeza nombres como Lara Croft, Sam Fisher, Nathan Drake, Master Chief o Kratos. Fue como un cambio generalizado en los gustos del público. Aunque nacieron algunas mascotas relevantes durante estos años, —como *Ratchet & Clank* o *Jak and Daxter*— la mayoría no conseguía perdurar o simplemente no aportaban suficiente beneficio como para que las desarrolladoras se quisieran arriesgar en una gran super producción con ellos, en vez de las lucrativas entregas anuales de las franquicias ya asentadas.

Con los grandes estudios centrados en la producción de títulos triple A, **el *revival*** de juegos protagonizados por mascotas a la antigua usanza llegaría **de la mano de los desarrolladores independientes**. Probablemente el título que sirvió como inspiración para prender la imaginación de la comunidad *indie* fue *Cave Story*. Con su estilo retro, mezcla de géneros de plataformas y *metroidvania*, supo recordar por qué este tipo de juegos eran tan queridos antaño. De esta forma, jovenes creadores y pequeños estudios comenzaron a hacerse notar con obras que buscaban apelar a los jugones veteranos y demostrar que su jugabilidad nunca pasa de moda.

Aunque esta tendencia tardaría unos pocos años más en tener relevancia, juegos como *Braid*, *Bastion*, *Super Meat Boy*, *Fez*, *Dust an Elysian Tail*, *Limbo*, *Guacamele*, *Ori and the Blind Forest*, *Shovel Knight*, *Owlboy* o *Yooka-Laylee*, entre otros muchos, han demostrado que una jugabilidad robusta, dar mimo al apartado artístico y **crear un personaje fácilmente reconocible y carismático** sigue funcionando muy bien en el mercado actual.

La labor de estos pequeños estudios comenzó a ganar mucha popularidad entre el público y los pesos pesados del sector pronto se dieron cuenta de que era un filón que podían aprovechar explotando el factor nostálgico. Tanto Sony como Microsoft abrirían programas de apoyo para que estos jovenes diseñadores tuvieran fácil acceso a sus plataformas y las ventajas que eso conlleva.

El caso es que **esta peculiar situación comienza a ser muy familiar a la vivida en los 90**, y se ha multiplicado el número de estudios *indies* que intentan hacerse un hueco en el panorama actual con sus propuestas, siguiendo fórmulas y diseños muy parejos en la mayoría de los casos. Para más inri, la abundancia de *remakes* y remasterizaciones también ha aumentado el interés en traer de vuelta a viejas glorias del pasado —como ha ocurrido con *Ratchet & Clank* y *Crash Bandicoot*—, y por supuesto, Nintendo nunca ha cambiado su modelo de negocio, completamente basado en producir nuevos títulos de sus mascotas más asentadas.

> “ LA COMUNIDAD INDIE ES LA PRINCIPAL RESPONSABLE DEL REVIVAL DE LAS MASCOTAS.

Con Sonic y Mario liderando la carga una vez más, las posibles remasterizaciones en camino y los títulos *indie* que han cautivado a todo el mundo en los años recientes, **puede que estemos experimentando una segunda era** donde las mascotas vuelven a ser uno de los focos de atención del mercado, con la posibilidad de ver nacer a varios iconos que se ganarán su hueco en la historia.

Apelando a nuestro niño interior

—

Puede que el éxito de las mascotas se deba a que tanto niños como adultos las disfrutan por igual, y es por ello que su magia es imperecedera.



RETORNO AGRIDULCE

EDGE

EDGE, la revista de videojuegos por excelencia, vuelve a España con más carencias que virtudes. Sus paupérrimas traducciones y escasa diversidad de plataformas tratadas lastran a su magnífica visibilización de la industria española y a sus valiosas firmas.

POR ISRAEL MALLÉN

Cuando el franquismo pereció en 1975, España acogió la democracia y, con ella, nuevas formas de entender el periodismo. La más rompedora fue la de *El País*, cabecera que tornó en **símbolo del progreso español**. Todo joven ilusionado con el fin de la dictadura acudía presto al quiosco cada día para adquirir el antaño «Diario independiente de la mañana». No había mayor orgullo que lucir el periódico con el nombre asomando por encima del antebrazo; era el diario de la democracia. En un contexto en el que la tinta de muchos medios había manchado al periodismo sirviendo al franquismo, *El País* constituía, junto a *Diario 16*, una esperanza para el oficio más maravilloso del mundo, como decía Gabriel Gª Márquez. Todos sabemos cuál es la situación actual del medio, pero quiero quedarme con todo lo que en su día representaron aquellas seis letras.

Hace dos años, una versión ligeramente más joven de mí mismo empezó a juntar letras sobre videojuegos. Tras la tiranía de la información deportiva, en la que abundaba el amarillismo, encontré libertad expresiva en el medio videolúdico. Como la democracia durante la Transición, aquel era un medio por legitimar, reto que me motivaba sobremanera —y todavía lo hace—. Pese a su mocedad, la prensa del videojuego contaba con un referente absoluto, **una Biblia de la ludoficción** cuyas enseñanzas tornaron en religión. Se trata de *EDGE*, la mejor revista de videojuegos del planeta. Imaginad cuál fue mi reacción cuando me enteré de que habría —de nuevo— una versión española.

El mismo día de su lanzamiento, acudí a mil y un quioscos en pos de un ejemplar. Mis piernas no flaquearon y recorrieron los kilómetros que la distribución de Panini tardó varias jornadas en andar. Sabía de sus plausibles fallos, pero no quise resistir la tentación de palpar el retorno de *EDGE*. Su portada me cautivó y alegró a partes iguales. Exhibir la obra de María Emegé es una maravillosa declaración de intenciones y una forma de visibilizar el inmenso talento artístico español. También una vía de diferenciación efectiva, que tan lejos ha llevado a *Games Tribune Magazine* y a su equipo. Ojalá sea una apuesta recurrente y la revista que ahora sostienes en tus manos deje de ser la única que lo hace para convertirse, con orgullo, solo en la pionera.

El dibujo es precioso; la composición, mejorable. Los números inolvidables de la edición anglosajona son aquellos en los que logotipo, figura central y titulares interactúan entre sí. Esas sinergias dotan de coherencia y cohesión al conjunto, **algo que no sucede en la versión española**. Tengo en mente maravillas del diseño como la portada dedicada a Shigeru Miyamoto en 2008. Confío en que seguiremos viendo cubiertas dignas de la mejor *EDGE*.



Eterno Mario

—

El fontanero de Nintendo protagoniza la portada del regreso de *EDGE* a España, ilustrada por María Emegé. Su próxima odisea se ha ganado el honor de resucitar la prestigiosa licencia en español. El impacto de Switch, como el retorno de EDGE, ha sido una sorpresa.

La primera lectura es **una bofetada a mi gozo**: un editorial que ataca al trabajo del anterior equipo de *EDGE* España. No ahondaré en cuáles son las intenciones de ese texto, pues la revista ya se ha disculpado a través de Twitter, pero sí aprovecharé mi espacio en estas páginas para remarcar que el buen periodismo —y *EDGE* presume de ejercerlo— pasa por saber comunicar y dominar el lenguaje. La comunicación es un proceso integral y absolutamente todo tiene un significado, voluntario o no. El editorial, como el resto de artículos, está mal alineado. Apenas llevaba una página y ya languidecían mis esperanzas de encontrar al nuevo faro del periodismo de videojuegos patrio.

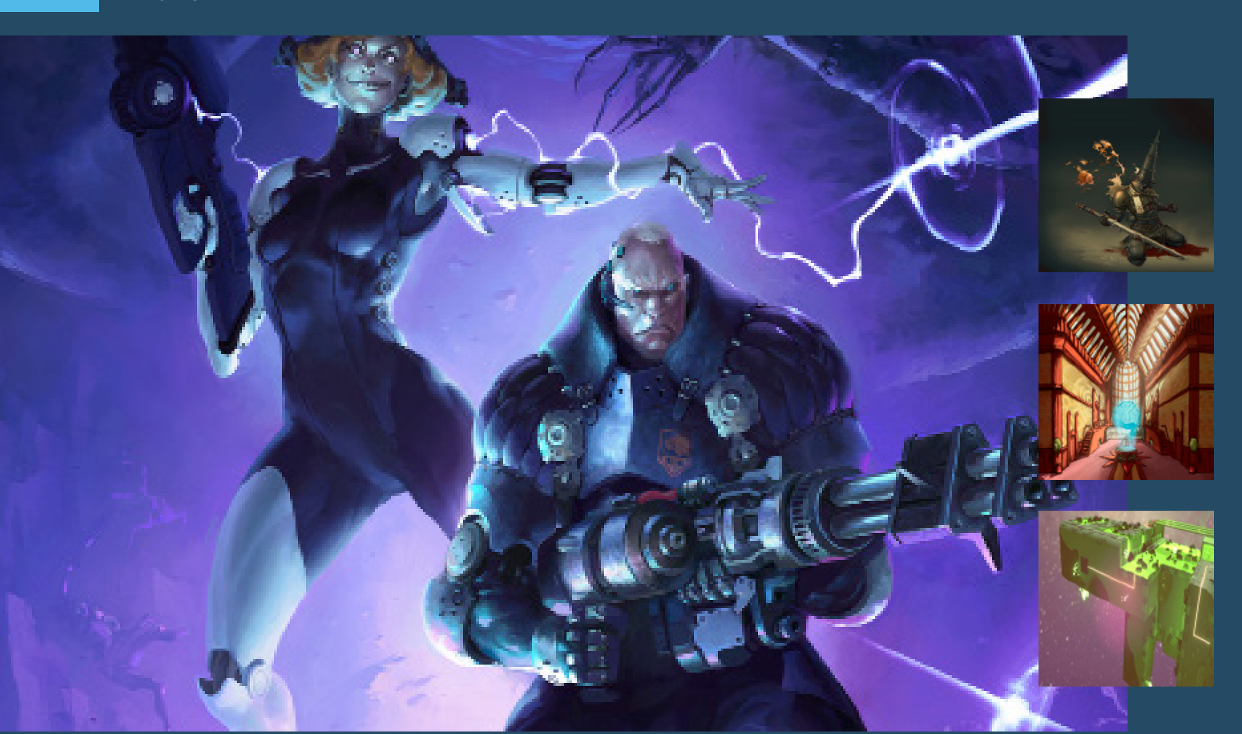
Sigo leyendo y la publicidad del principio me golpea, página a página, para recordarme que vivir de un periodismo independiente es utópico. Empero, no hay más anuncios hasta llegar a la contraportada, lo que brinda 108 hojas de puro contenido y eso merece mi enhorabuena. Es posible que la escasa publicidad —aunque siempre es demasiada— se deba a que es el primer número y que no hay cifras en las que fundamentar una inversión. Si los anuncios puntuales se erigen como la dinámica constante, *EDGE* tendrá espacio más que suficiente para regalarnos material valioso.

De hecho, ya lo ofrece. Sus secciones son tremendamente fieles al producto original, aliñado con una apuesta formidable por la industria española del videojuego. A lo largo del primer número, los autores de *EDGE* prueban su pasión por el arte interactivo con un tratamiento rico y diverso. Predomina el enfoque sociocultural, amén de reflexiones desde el prisma artístico. La publicación dirigida por José Óscar Plaza quiere —y debe— ser un altavoz para el sector videolúdico nacional y las páginas dedicadas a MercurySteam, Almudena Soria o *Blasphemous* son señales de ello.

Brindo también por la selección de firmas. Celebro con entusiasmo que se cuente con Víctor Martínez o José Altozano, que fomentan el esmero en la lectura y la capacidad crítica. En una línea similar, aplaudo por reservar espacios de opinión a *Anait Games*, **emblema del buen periodismo**. Mi algarabía se extiende hasta el texto de Laura Gómez, que medita acerca de la representación de la mujer en el videojuego.

Los enfoques de la sección de opinión de *EDGE* ayudan a legitimar al medio y eso, mi máxima aspiración profesional, es algo que ovacionar. El periodismo de videojuegos debe ser más que una guía de compra para que la ludoficción se consolide como arte y todo texto que siga esa pauta tiene mi respeto. Aun así, tengo la sensación de que, al seleccionar plumas como algunas de las mencionadas o la de Outconsumer, prima la búsqueda fácil de audiencia.

POR ISRAEL MALLÉN



Cariño por los *indies* españoles

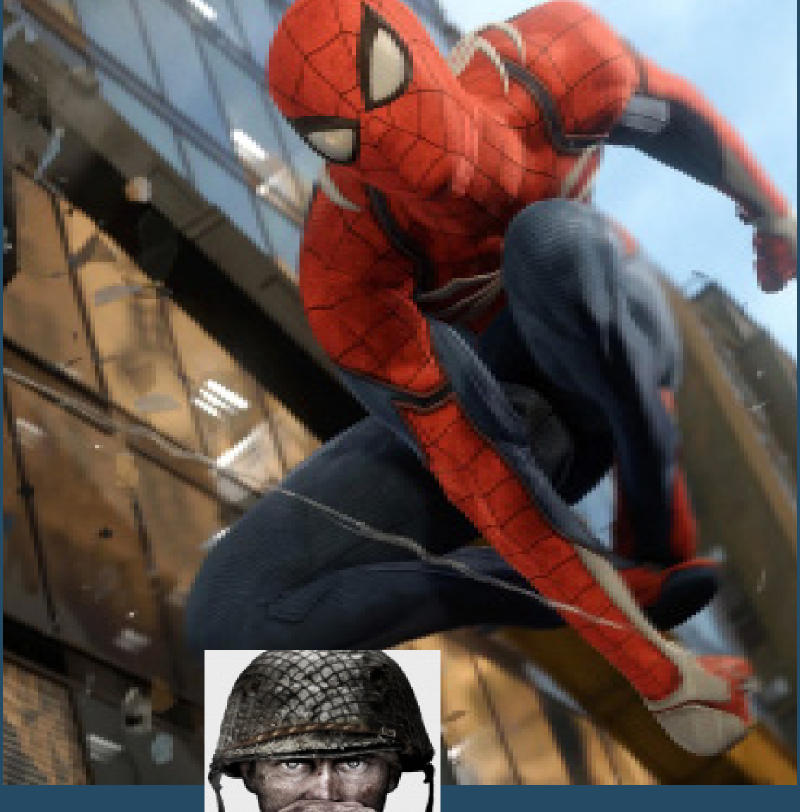
EDGE dedica varias de sus páginas a hablar sobre los próximos videojuegos destacados del *dev in Spain*. *Etherborn*, *Raiders of the Broken Planet* o *Blasphemous*, los protagonistas.

No digo que estén ahí solo por su nombre, pues han redactado textos competentes, sino que *EDGE* peca de conservadora. La copa con la que he brindado al principio del párrafo anterior se resquebraja, golpeada por la decepción de que *EDGE* haya desperdiciado la oportunidad de conjugar el talento conocido con el todavía en ciernes. **Quería leer una revista valiente**, capaz de dar un golpe sobre la mesa y arriesgar con periodistas por curtir. Tampoco encuentro a los estandartes de la profesión, como Sara Borondo o Ramón Méndez. Ni siquiera a los autores de los textos traducidos, gesto que no siempre tiene la cabecera original, pero que la española podría haber impuesto. Mi idea platónica de *EDGE* se desvanece poco a poco. En su lugar, hallo una apuesta temerosa, con menos contenido propio del que desearía y traducciones paupérrimas.

Los errores de traducción constituyen un mar de brea en el que el prestigio de *EDGE* se hunde lentamente. Mi corazón, que siempre ha bombeado amor por la revista, se desangra con cada puñalada al diccionario. Cuando leo que «Sebastián fue alternativamente de palo y hortera», desearía hundir ese articulo en el líquido blanco que ahoga al protagonista de *The Evil Within 2*. Nunca he reparado en el valor estético de las balas, pero estoy convencido de que no son «preciosas», como también indica el mismo reportaje. Me he trabado leyendo el material sobre *Spider-Man*, *Kingdom Hearts* o, en menor grado, *Star Wars Battlefront II*.

La traducción debe adaptar el contenido y jamás ser literal, aunque no soy quién para dar lecciones sobre esta disciplina. Empero, sí sé algo de periodismo. Mi profesión informa, pero también tiene un valor formativo que escasea en *EDGE* España. Las traducciones enmarañan los mejores textos de la versión en inglés, pero es que tampoco faltan las redundancias y, en general, el uso pobre del lenguaje. Tanto es así que Ramón Méndez, uno de los mejores traductores de la industria del videojuego, considera que *EDGE*, tal y como está, «no aprobaría en ninguna universidad de España» y «roza lo ilegible».

Otro punto débil es la pluralidad de plataformas sobre las que se escribe. De la treintena de obras que se incluyen, **solo hay un exclusivo de Microsoft**: *Forza MotorSport 7*. La única mención a Xbox One X está, precisamente, en el artículo sobre la séptima entrega de la serie de conducción. No hay páginas para el lanzamiento de un hardware, uno de los eventos más importantes en la industria del videojuego, sea de la compañía que sea, pero sí para obras que llegarán en 2018. Siento la misma frustración cuando detecto que una revista bimestral que abarca octubre y noviembre de 2017 ignora a *Cuphead*. El titulo de Studio MDHR ha vendido un millón de copias en dos semanas y la expectación en torno a él sobró para opacar el hype por varias de las obras que aparecen en la sección homónima. Puedo leer sobre *Spider-Man* o *Days Gone*, exclusivos de PlayStation 4, pero no acerca de *Sea of Thieves*, *Crackdown 3* o *State of Decay 2*.



Ángela Vallvey, autora de *La ciudad del diablo* o *Los estados carenciales*, defiende que «para explicar el presente hay que conocer nuestro pasado». La función formativa del periodismo de videojuegos es indisociable de difundir la escena retro. Por eso me duele que *EDGE* no incluya más referencia a lo añejo que un reportaje acerca de *Deadlight*, ópera prima de Tequila Works. Ensalzo sin remilgos su denuedo al conferir protagonismo a los videojuegos españoles, pero el primer número de *EDGE* se amilana al no ceder hueco a lo retro. Incluir avances o reseñas de sagas como *Super Mario*, *Assassin's Creed* o *Metroid* es la percha de actualidad perfecta para justificar la adición de repasos a entregas anteriores de dichas franquicias. **Sin el ayer no existen ni el hoy ni el mañana**.

Reservo mi felicitación para los párrafos finales, como si de un dulce postre se tratara. *EDGE* cuida al *dev in Spain* independiente como pocas publicaciones. Gracias a quien corresponda por dar voz a quienes no siempre la tienen. Pienso en el precioso *Etherborn* de Altered Matter, cuya estética embelesadora me cautiva, o en *Blasphemous*, por más que me duela la etiqueta manida y reduccionista de «*Souls* en 2D». *Numantia*, *Khara* o *Hive* son tan solo **algunas de las perlas patrias** que atesora el cofre celulósico que es *EDGE*.

Esta reseña no puede obviar el valor periodístico de dos piezas. La primera, la entrevista de Sergio Bustos a Almudena Soria, animadora madrileña que trabaja en Naughty Dog. Esta responde a una maravillosa intención: visibilizar a un colectivo ignorado por el foco mediático como es el de las mujeres en puestos de responsabilidad. El segundo, **quizá el mejor la revista**, es el de Nathan Brown sobre *Call of Duty WWII*, ejemplo de periodismo de videojuegos y uno de los pocos materiales bien traducidos.

Respecto al continente, una vez examinado el contenido, *EDGE* goza de uno de los mejores y más cuidados formatos que puede encontrarse en un quiosco. Por encima de la media, es apto para una revista cuyo coste es inferior a los tres euros al mes. Sin embargo, el apoyo de Panini y la publicidad dejan margen de mejora. En su portada, Mario sostiene con admiración una Nintendo Switch, pero a mí no me sucede lo mismo al palpar la revista. Es más agradable que otras publicaciones grapadas con desdén, pero no lo considero un objeto digno de colección. Como último apunte de los aspectos formales, la tipografía que usa *EDGE* España, distinta a la de la edición en inglés, facilita la lectura. Tú mismo, querido socio, has podido comprobarlo en nuestros más de veinte números.

EDGE evoca al *No Man's Sky* de los quioscos: una supernova de promesas e ilusiones que se apaga al impactar contra las estanterías. Como en la producción de Hello Games, el error de esta revista es apresurarse más de la cuenta y no pulir errores más que obvios. *EDGE* necesita tiempo, es un diamante en bruto con abundante contenido de valor pero demasiado carbón alrededor. Como lector, me disgusta recibir un material vejado. Como profesional, me entristece que este sea el periodismo de videojuegos de calidad que llega a los quioscos y, por lo tanto, al público general. ***EDGE* no puede ir alternativamente de palo y hortera** y debe plantearse quién maltrata realmente a la licencia.

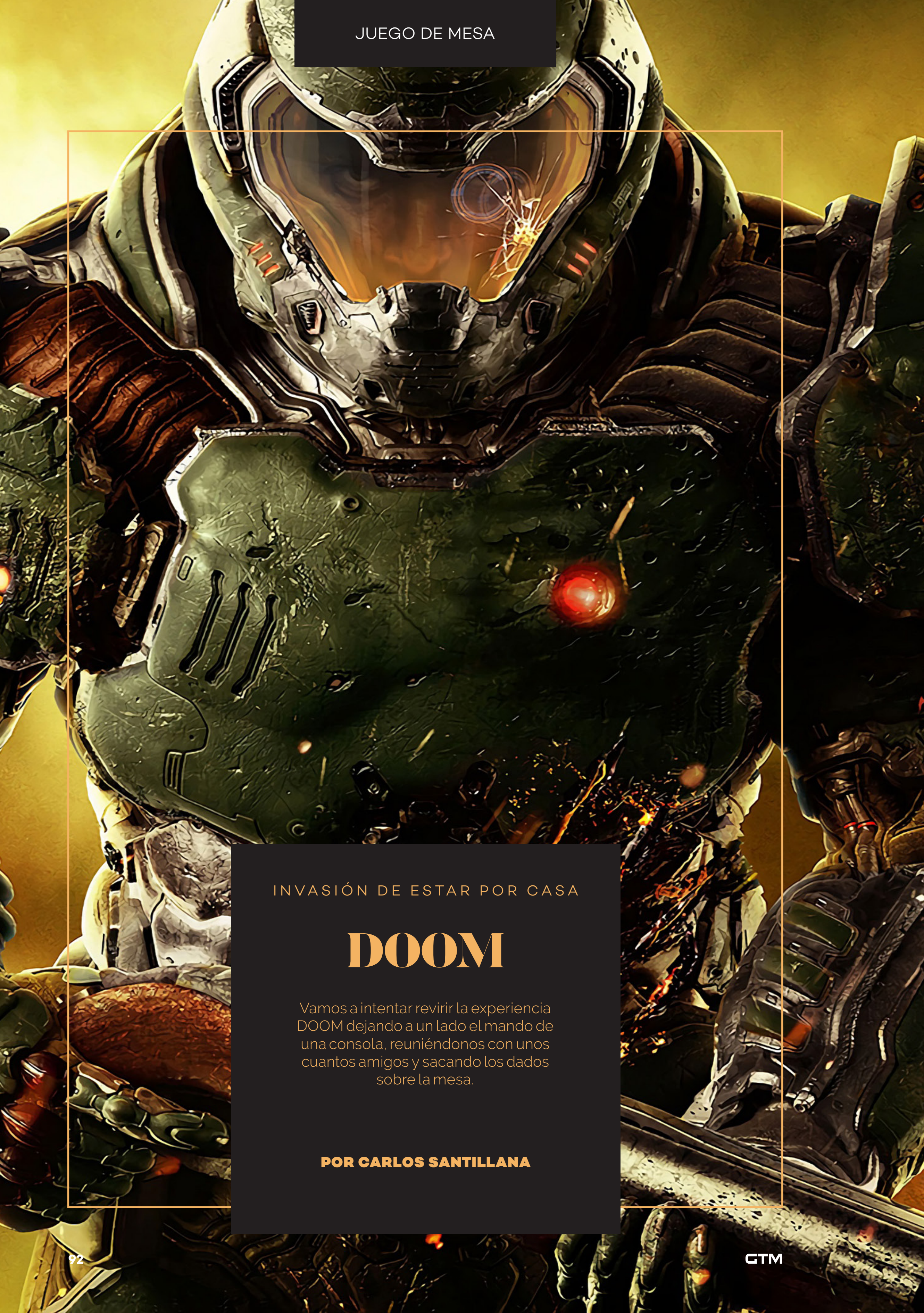
> “
> *EDGE* NO PUEDE IR ALTERNATIVAMENTE DE PALO Y HORTERA.



Cuphead, el gran olvidado

—

El título de Studio MDHR ha vendido un millón de copias en dos semanas y lleva generando *hype* desde hace años. No obstante, no aparece en ninguna página del primer número de *EDGE* España.



INVASIÓN DE ESTAR POR CASA

DOOM

Vamos a intentar revirir la experiencia DOOM dejando a un lado el mando de una consola, reuniéndonos con unos cuantos amigos y sacando los dados sobre la mesa.

POR CARLOS SANTILLANA



LA IVASIÓN LLEGA TAMBIÉN AL MUNDO REAL

DOOM es divertido hasta encima de una mesa

El mundillo de los videojuegos ha estado desde siempre muy relacionado con el de los juegos de mesa. No porque hayan tenido una relación directa, más bien porque su tipo de público coincide en multitud de ocasiones. Su reciente auge está generando que se creen en base a todo tipo de estilos, incluidos los videojuegos, que a pesar de haber existido desde hace tiempo, es ahora cuando han descubierto su filón y están siendo muy exitosos. Así que vamos a darle una oportunidad en GTM, pero no como una clásica reseña más. Nos centraremos **en cómo han transmitido la experiencia del videojuego** en que se basa a un entorno tan limitado como un tablero con cartas y miniaturas. Y vamos a empezar con todo un clásico renovado: ***DOOM***, que ya había hecho una primera incursión en el mundillo, y que ahora, al igual que su reciente remake, ha vuelto.

DOOM: El juego de tablero es un juego de mesa **tipo americano** —el azar y las tiradas de dados son muy importantes— de estilo **cooperativo y competitivo**. Dos bandos aparentemente no equilibrados se enfrentan por conseguir sus objetivos: por un lado los marines, con hasta cuatro jugadores cooperando entre ellos; y por otro los demonios, con un solo jugador que hace el papel de invasor. **Un tipo de juego poco común**, ya que es complicado equilibrar dos bandos tan diferentes, pero que cuenta con importantes exponentes, como *Star Wars: Imperial Assault*.

El objetivo de cada bando depende del escenario en cuestión, ya que para darle un toque más cinematográfico se incluyen una serie de mapas —cuenta con un buen montón de piezas para crear los escenarios— con sus propias reglas en lo que respecta a los objetivos. En el caso de los marines pasan por **recolectar muestras** —en manos de los demonios—, **escoltar efectivos, contener la invasión, etc**. En el caso de los demonios su objetivo es más sencillo: **eliminar a cierto número de marines**. A pesar de que en el videojuego de *DOOM* los objetivos del jugador eran algo más sencillos, la verdad es que **re-**

Ejecuciones y clases

—

Cuando un demonio ha sufrido daño suficiente es posible ejecutarlo cuerpo a cuerpo. No solo se elimina un demonio sin usar un ataque, sino que siempre recupera dos puntos de vida y permite usar un efecto como acción adicional.

ESTILO DE JUEGO AMERICANO

Sistema aleatorio que empaña el juego

cuerda mucho a sus misiones, solo que con un ligero toque para adaptarlas a un juego de mesa.

La forma de juego es **un poco compleja** de entender al principio —aunque eso pasa en literalmente todo juego de mesa—, pero realmente **sencilla de asimilar**. El juego se divide en rondas, y cada ronda cuenta con dos fases. La primera es la **Fase de Estado**, donde se crea un pequeño mazo de Iniciativa con una carta por cada marine, y una carta por cada tipo de demonio; también es donde el jugador invasor roba sus cartas de Evento para utilizar contra los marines, y puede cambiar varias por energía Argent. La segunda y última fase es la de **Activación**, donde se va dando la vuelta a las cartas del mazo de Iniciativa. La carta mostrada es la que dicta qué personaje se activa: un marine o un tipo de demonio. Esta aleatoriedad tan típica de los juegos americanos **es posiblemente su mayor pega**, así como una de las partes que más chocan con la forma de juego tan dinámica del videojuego de *DOOM*.

Cuando un marine se activa puede hacer una acción principal y cuantas acciones extra quiera de entre su mano de 3 cartas. El mazo de cartas de un marine **solo tiene 10 cartas de inicio**: 4 con acciones básicas, y 6 de dos armas distintas a elegir de entre las iniciales, y se reutiliza cada vez que se termina. Como al terminar el turno se recupera la mano completa, incita a usar sus acciones a pleno potencial, y vaya si hay posibilidades. Por ejemplo **la escopeta de combate** permite vaciar todo el cargador que tengamos en mano, o **desatar un torrente de balas** con el fusil de asalto pesado si no nos movemos



Combate (dcha.)

El corazón del juego son los ataques. Tras jugar una carta de acción, o cuando se activan los demonios, puede tener lugar un ataque. Son muy sencillos: el atacante tira los dados rojos y negros que aparecen en su carta —los negros son mejores que los rojos— y el defensor muestra la primera carta de su mazo. La diferencia entre los impactos y los escudos es el daño recibido —en la foto: 4 impactos menos 1 escudo = 3 heridas—. Por su parte, las cartas de evento del invasor le permiten añadir devastadores efectos en diferentes partes del turno.



Cartas de Acción (izq.)

—

Tanto las cartas de acción principal de los marines como las cartas de demonio son parecidas y muy sencillas. El movimiento es la cantidad de espacios que podemos movernos, el alcance es hasta dónde llegan los disparos, y los cuadritos son los dados a usar

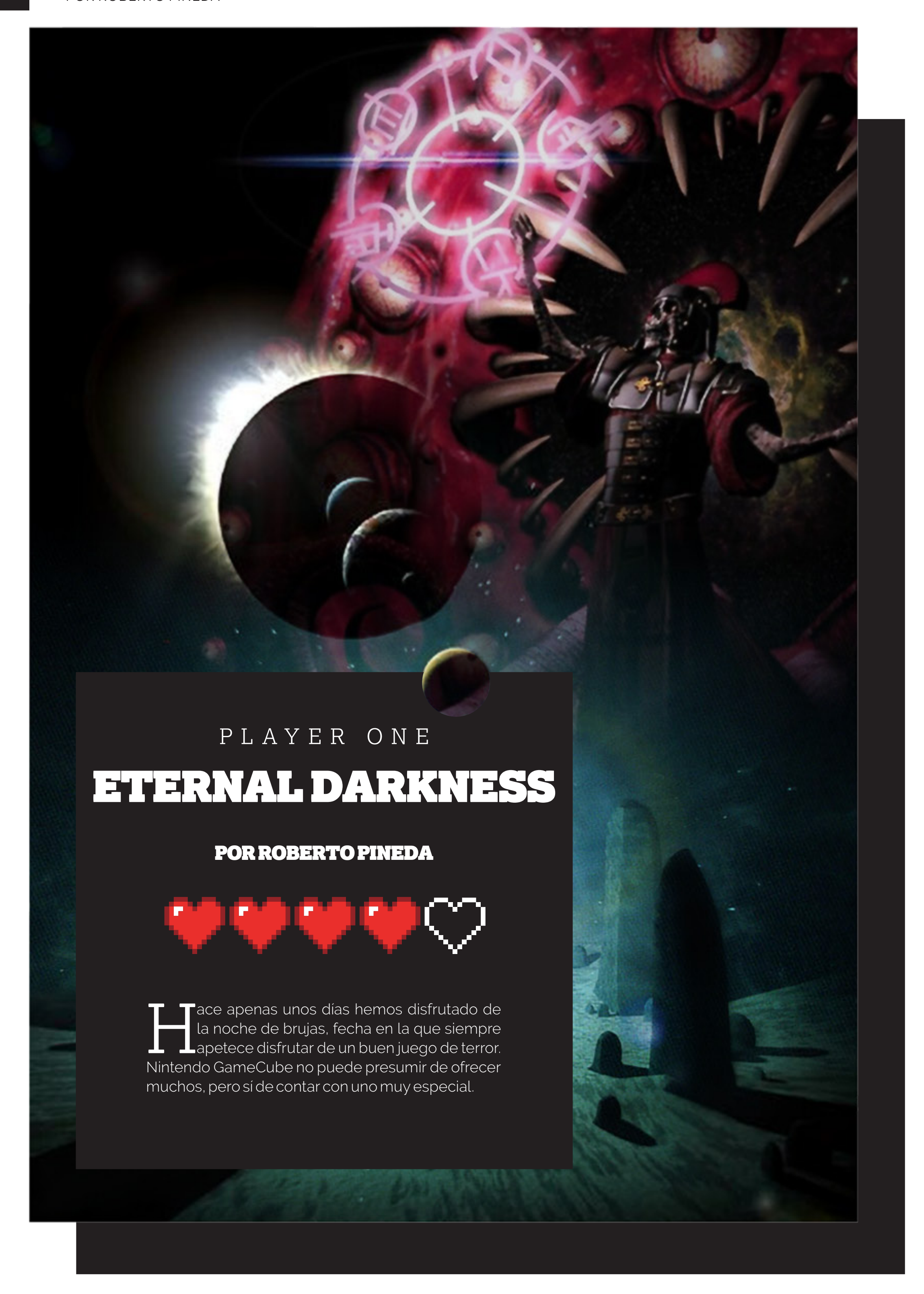
del sitio. Y eso sin contar con las armas especiales o granadas que podemos encontrar: un solo disparo de la letal BFG 9000 puede diezmar toda una sala llena de demonios. **Resulta tan gratificante como el propio videojuego** de *DOOM*, incluido correr como un poseso sierra mecánica en mano ejecutando demonios.

La activación de los demonios para el jugador invasor es ligeramente diferente. Sus cartas de activación **son genéricas**, y es el propio jugador quien elige **qué tipo de demonio se activa cada vez**. Saber elegir qué demonios usar en cada momento es determinante para el invasor, ya que influyen muchos factores como su número, o la energía Argent que tienen en ese momento, la cual les permite usar habilidades especiales. A pesar de que en el *DOOM* de consolas y PC los demonios los controla una IA, aquí **su uso recuerda de forma sorprendente a su conducta en el videojuego**. Los Imps no paran de moverse, los Pinkys son muy duros y buscan embestir a los marines, y los Revenant pueden volar y soltar un ataque letal en un solo turno, por poner unos ejemplos.

Las partidas de *DOOM: El juego de tablero* son **tan entretenidas como caóticas**, cosa en lo que recuerda muchísimo el estilo del *DOOM* videojuego. Los marines **deben jugar de forma muy agresiva,** disparando sin parar y con mucho combate cercano para poder ejecutar a los demonios debilitados. El papel del jugador invasor no tiene con qué compararse, pero las características de cada demonio ocasionan que deba manejarlos de forma muy similar a como los conocemos bien ya después de tantas entregas.

Su apartado más negativo recae en la **excesiva aleatoriedad de las activaciones**. No es raro que un marine en una mala situación se active el último y no tenga tiempo de huir, o que un poderoso demonio sea eliminado antes siquiera de actuar, porque todas las cartas del invasor están al final. Además, como sugiere el manual, el bando invasor **debe controlarlo un jugador experimentado**. La sencillez de uso de los marines hace que incluso apenas conociendo el juego se pueda hacer un buen papel. Los demonios en cambio exigen **un control mucho más táctico**. Nada de eso va a ser un impedimento para vivir una experiencia *DOOM* tan divertida o más como la de su compañero digital, ya que al contrario que él, aquí la diversión mejora sustancialmente con más jugadores implicados.

Ficha técnica
Diseñador: Jonathan Ying
Jugadores: de 2 a 5
(recomendación GTM: 5 jugadores)
Tiempo de juego: 2 a 3 horas
Edad recomendada: 14+.

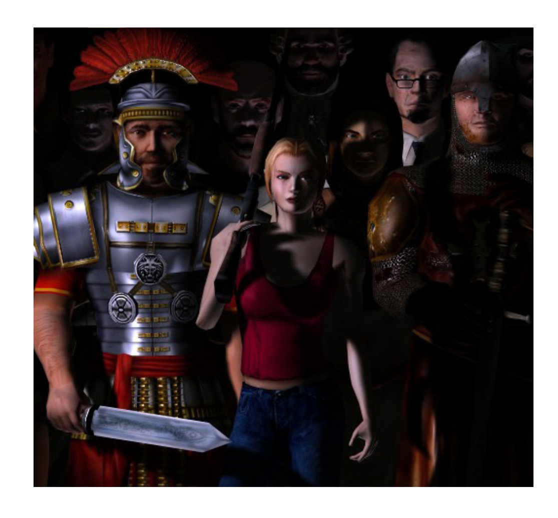


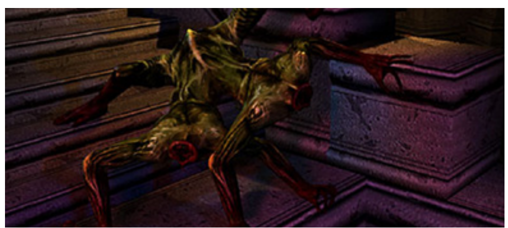
PLAYER ONE

ETERNAL DARKNESS

POR ROBERTO PINEDA

Hace apenas unos días hemos disfrutado de la noche de brujas, fecha en la que siempre apetece disfrutar de un buen juego de terror. Nintendo GameCube no puede presumir de ofrecer muchos, pero sí de contar con uno muy especial.

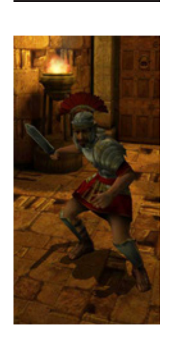






LAS COSTURAS DE LA MENTE

HORROR LATENTE



EN LA VARIEDAD ESTÁ EL GUSTO

—

Aunque nuestra protagonista es Alex Roivas, a lo largo de nuestro viaje encarnamos a diversos personajes.

Cuando hablamos de videojuegos de terror siempre salen a la palestra los nombres más reconocidos de la historia del género: *Silent Hill, Resident Evil, Alone in the Dark*... En esta ocasión, y aprovechando la reciente noche de brujas, he decidido volver a disfrutar de *Eternal Darkness: Sanity's Requiem*, el título con el que Silicon Knights brindó a Nintendo GameCube de cierta presencia en la temática del horror. **Una famosa cita de Edgar Allan Poe aparece en nuestra pantalla siempre que ejecutamos el juego**: «*Escrutando hondo en aquella negrura, permanecí largo rato, atónito... temeroso...dudando...*».

El mensaje, extraído de *El Cuervo*, parece ser una especie de aviso o premonición, a tenor de los horrores que nos vemos obligados a presenciar en cuanto llevamos cinco minutos a los mandos del juego. *Eternal Darkness* es **una obra única, diferente y especial**.

Todo comienza cuando el abuelo de Alexandra Roivas, nuestra protagonista, pierde la vida bajo extrañas circunstancias mientras estaba en su domicilio. Una fatídica llamada nos obliga a ponernos rumbo a Rhode Island, lugar en el que se ubica la lujosa Mansión Roivas. Casualmente, allí mismo nació el maestro del terror, **Howard Phillips Lovecraft**, aunque yo no creo en las casualidades.

La joven, horrorizada por el trágico suceso, necesita descubrir qué —o quién— mató a su abuelo Edward. Por alguna extraña razón, Alex sabe que las respuestas se encuentran entre las paredes de la acogedora e imponente mansión. Podríamos decir que es justo a partir de este momento cuando el juego pone todas sus mecánicas a nuestra disposición, y es que **lo primero que debemos hacer resulta evidente: explorar todas y cada una de las estancias de la casa**.

Durante los primeros compases de nuestra aventura, *Eternal Darkness* intenta hacer cosas que no distan mucho de lo que vemos en cualquiera de los exponentes del género citados al inicio del texto. La mansión no parece excesivamente grande y nada tiene que ver con el intrincado diseño de la Mansión Spencer de *Resident Evil*, por ejemplo. Se trata de una casa aparentemente normal: dos plantas, media docena de habitaciones, un par de cuartos de baño... **Al principio todo parece normal. Al principio...**

La ambientación es uno de los grandes atractivos del juego, y es que las sensaciones que la casa nos transmite se hacen difíciles de describir. Es extraño, porque somos conscien-



La obra de H. P. Lovecraft está muy presente en el juego.

tes de que ha sucedido algo terrible, vagamos en soledad por una mansión que desconocemos, pero, **sorprendentemente, el ambiente resulta de lo más sosegado**. Sin más compañía que un silencio sepulcral, nos lanzamos a revisar una por una las diversas habitaciones, al menos las que no tienen un candado en la

POR ROBERTO PINEDA



EL ORIGEN QUE MUCHOS DESCONOCEN

—

Al igual que *Starfox Adventures* o *Resident Evil Zero*, el destino de *Eternal Darkness* era llegar a Nintendo 64.

puerta, claro. Lo que no podíamos imaginar es que, a veces, **el mal no avisa de su presencia**.

Aunque durante los primeros compases todo parece sacado de un *survival horror* al uso, el gran secreto de *Eternal Darkness* se encuentra en su peculiar desarrollo, que nos lleva por diversas épocas y lugares a través de más de media docena de personajes. **La casa de los Roivas actúa como nexo**, conectando los diferentes mundos en los que nos sumergimos a través de una serie de portales.

Pese a ello, una buena parte del desarrollo argumental se sucede en la mansión, lugar en el que encontramos —y revivimos— los recuerdos de nuestros antepasados. Visiones de un mundo arrasado por el apocalipsis, criaturas de formas imposibles y otros delirios de nuestro propio abuelo dejan claro que **algo terrible pasó hace mucho tiempo**. Algo que podría volver a suceder si no ponemos remedio.

Uno de los factores que hace del juego de Silicon Knights algo muy especial es **la presencia permanente de los mitos de H. P. Lovecraft**, y es que los tentáculos de la fantástica obra del escritor estadounidense nos golpean constantemente mientras exploramos el lugar de los hechos. El juego tiene un claro mensaje, y es que **hay algo peor que la muerte: la locura**.

¿Qué hace que *Eternal Darkness* sea un título único en su especie? El hecho de anteponer nuestra salud mental a la física. Perder la vida a manos de un enemigo es algo que todos hemos sufrido incontables veces a los mandos de un juego, pero, ¿volvernos locos conforme jugamos hasta no creer lo que estamos presenciando? Eso es algo que muy pocos hacen, y Denis Dyack se encargó de que su obra sea la que mejor lo ha hecho jamás.

Tenemos barras de salud, magia y cordura. Las dos primeras ya os podéis hacer una idea de cómo funcionan, mientras que la tercera es la encargada de ofrecernos una serie de sensaciones inolvidables. Imaginad que un enemigo entra en la habitación en la que nos hallamos y Alex ve reducida su barra de cordura, en principio no parece que impacte de ninguna manera... Hasta que comienzan a pasar **cosas extrañas**.

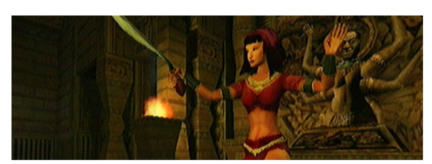
Nuestra protagonista pierde la cabeza de un momento a otro sin que nadie nos haya golpeado, los valores numéricos de los recursos que tenemos cambian de una forma ridícula, el tono de la paleta de colores se ve alterado como si la configuración de vídeo se hubiese vuelto loca...

El juego trata de hacernos pensar que el problema lo tenemos nosotros, y es capaz de conseguirlo mediante algunos elementos sencillamente geniales. Nunca podré olvidar mi









primera vez con *Eternal Darkness* cuando, de repente, un mensaje que rezaba «*introduzca el disco 2*» apareció en mi pantalla. ¡Estuve a punto de ir a la tienda a que me lo cambiaran!

Alex sufre una reducción de cordura siempre que pasa demasiado tiempo frente a un enemigo y solo puede recuperarla si es rápida al derrotarlo. Generalmente, no es muy frecuente que llevemos el indicador al máximo, así que **debemos estar preparados para ver —o escuchar— cualquier cosa**. A veces, esa representación de la locura se manifiesta de forma explícita, mientras que en otras ocasiones opta por hacerlo de forma más sutil, prácticamente imperceptible si no estamos bien atentos.

Personalmente, siempre me ha molestado que un elemento así sea uno de los factores que han elevado al laureado *Amnesia: The Dark Descent* al olimpo de los juegos de terror. Puedo entender que llegar en exclusiva para GameCube no es precisamente un puente hacia el estrellato, pero *Eternal Darkness* no solo lo hizo varios años antes, sino que logró ejecutarlo con tal brillantez que me parece injusto

que no esté en el lugar que merece. En cualquier caso, **el juego de Silicon Knights siempre ha sido muy querido** por su base de seguidores, logrando colarse en más de una de esas listas de nuestros juegos favoritos que tanto nos gusta elaborar. Dejando a un lado las posibilidades que nos ofrece el fantástico sistema de cordura, lo cierto es que más allá de eso tenemos un gran juego de terror. **El desarrollo se divide en varios capítulos que muy poco tienen que ver con la exploración de la mansión en el presente**. Para que os hagáis una idea, Alex debe encontrar las páginas de un misterioso libro para poder conectar mentalmente con otras personas, pertenecientes a otro lugar y época.

Cada página que encontremos nos da acceso a un nuevo capítulo y estos nos llevan a entornos de lo más variado: **un convento en la época de Carlomagno, la catedral de Amiens durante la Primera Guerra Mundial e incluso la propia Mansión Roivas en las carnes de nuestro malogrado abuelo**. Por alguna extraña razón, todo parece estar conectado, independientemente del lugar y el momento... Y Alex está destinada a desentrañar los misterios de un mal latente que está a punto de despertar de su letargo.

Huelga decir que cada capítulo y sus mecánicas impactan directamente en la jugabilidad y no es lo mismo controlar a **Pious Augustus** con un sable que a Edward con su trabuco. Aunque es cierto que el bestiario no es demasiado variado y ese perfil de humanoide con aspecto putrefacto y descoordinación al caminar se repite en exceso, el juego no prescinde de enfrentarnos a varias criaturas de gran tamaño, así como algún que otro jefe final. El sistema de combate es bastante simple y no dista mucho de lo que podemos encontrar en las primeras entregas de *Resident Evil* o *Silent Hill*, entre otros. Aunque *Eternal Darkness* cuenta con virtudes suficientes para trascender como uno de los grandes títulos de terror de su generación, lo cierto es que no está exento de problemas. No es que sean demasiado graves, pero sí que podrían haberse solventado mediante varias decisiones que, a mi juicio, le habrían sentado de maravilla, especialmente a la hora de equilibrar los capítulos que se suceden fuera de la mansión.

Por poner un ejemplo, tanto la exploración de la casa a los mandos de Alex como algunos capítulos —mención especial al de Amiens— gozan de una atmósfera espectacular. Sin embargo, contrastan con algunas secciones no demasiado inspiradas que pueden tornarse bastante tediosas. **El juego se encomienda en todo momento a su historia y a la acertada forma que tiene de contárnosla, pero jugablemente no estamos ante ninguna maravilla**, más allá del sabor añejo que destila el diseño de la mansión, obligándonos a desandar nuestro camino para encontrar algún que otro secreto.

UN MISTERIOSO ENEMIGO

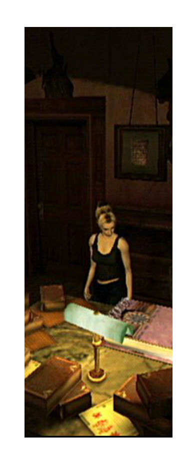
—

Pious Augustus es uno de los personajes más importantes del juego, aunque las cosas no siempre son lo que parecen...

Si cogemos una balanza y colocamos lo bueno y lo malo del juego, tengo claro que todo el que aún no lo haya hecho tiene que darle una oportunidad. Una de las cosas que suelo decir a todos aquellos que en alguna ocasión me han preguntado por él es que se trata de una clara muestra de cómo tratar de hacer que entendamos qué es el miedo. **La vida y la muerte, la redención y la culpabilidad**... Varios de esos ingredientes que nos invitan a reflexionar, gobernados por el elemento más importante de todos: la cordura.

Algo que también me gustaría recordar es **la posibilidad de que algún día veamos la esperada secuela**, aunque no parece que haya más que eso, una remota posibilidad. Nintendo ha renovado varias veces los derechos que ejerce sobre la propiedad intelectual, pero quizás tomar eso como un indicio de que veremos un hipotético *Eternal Darkness 2* sea algo demasiado aventurado. Los rumores sobre su llegada al catálogo de Wii sonaron con fuerza, pero, tras no sucederse, las cosas se enfriaron y prácticamente nadie habló del asunto durante el cuestionado paso de Wii U por el mercado. Ahora, **el futuro de la compañía nipona se llama Nintendo Switch, ¿por qué no creer en un milagro?** Tampoco creo que hace apenas unos meses hubiera mucha gente confiando en que veríamos el anuncio de *Metroid Prime 4*.

Por último, no quisiera finalizar este texto sin destacar algo que siempre me ha llamado la atención, y es que, a diferencia de otros, *Eternal Darkness* es perfectamente disfrutable incluso si no eres un apasionado del terror. Sus tintes literarios, la sustitución de la salud mental por los sustos más explícitos —amén de vulgares— y un desarrollo menos opresivo de lo que vemos en los pasillos del Hospital Alchemilla (*Silent Hill*) o la Mansión Himuro (*Project Zero*) convierten al título exclusivo de GameCube en **una obra flexible, capaz de agradar a diversos tipos de público**.



UN HOGAR ACOGEDOR

—

La mansión hace las veces de nexo para conectar con los diversos mundos que nos toca explorar.



PLAYER ONE

PERFECT DARK

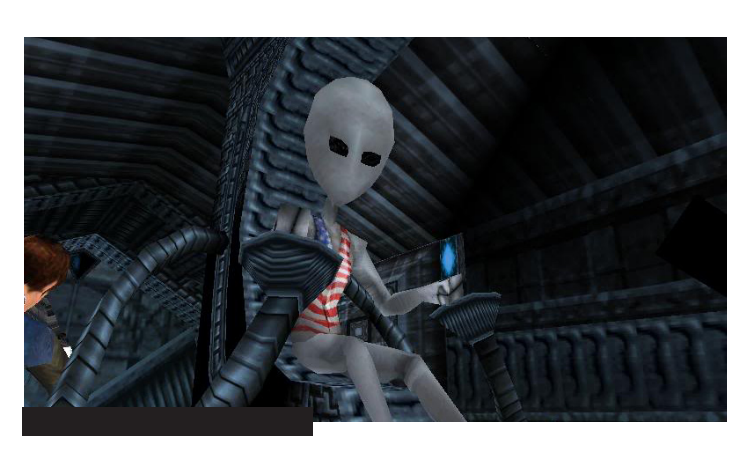
POR ÁNGELA MONTAÑEZ

Cuando el dominio de Rareware y Nintendo agonizaba ante las nuevas generaciones, ambas decidieron despedir a la Nintendo 64 de la mejor manera posible. Y esa despedida acabó siendo sencillamente, perfecta.

UNA JOYA PERFECTA OCULTA EN LA OSCURIDAD

PERFECT DARK, EL NACIMIENTO DE UNA NUEVA ERA

El logotipo de Rare se convirtió en el sello de calidad por antonomasia de los años noventa en lo que a videojuegos se refiere. Desde que la mítica desarrolladora fundada por los hermanos Tim y Chris Stamper se transformó en la *second-party* oficial de Nintendo y se rebautizó como Rareware, cualquier título que aterrizase en nuestro mundo presentando su ya reconocido símbolo se convertía casi de inmediato en un producto sobresaliente. Grandiosos videojuegos como *Battletoads* o *Killer Instinct*, pasando por la saga de *Donkey Kong Country*, los hermanos Stamper se superaban con cada proyecto y Nintendo se sentía más que arropada con el éxito de sus retoños. El tiempo pasaba y nos acabamos situando en 1996; la compañía, extasiada con sus logros, lanza al mercado la **Nintendo 64** y todo el mundo pierde la cabeza. La que es considerada la **mejor videoconsola de todos los tiempos** posee también uno de los **mejores catálogos de la historia** y, cómo no, la mayor parte de esas joyas habían sido desarrolladas por Rareware. Una de ellas decidió ser publicada pocos meses después del lanzamiento de la consola, y ni Nintendo ni Rareware se habrían imaginado jamás el revuelo que causaría esta decisión. *GoldenEye 007* **revolucionaría los** *first-person shooter* al asentar, sin saberlo, las bases del género, y contaba con uno de los modos multijugador más alabados de la historia de los videojuegos. Además, el título demostró que el *hardware* de la Nintendo 64 podía hacer auténticas maravillas. Es por eso que Rareware decidió comenzar el nuevo milenio lanzando el que sería el sucesor espiritual de *GoldenEye 007* con la intención de superarlo, y consiguiéndolo con creces.



PERFECT DARK YA NOS SONABA DE ANTES

—

Perfect Dark bebe de la ciencia ficción más de culto. Para crear su historia se basaron en obras como *Blade Runner*, *Expediente X* y *Ghost in the Shell*.

Perfect Dark **explotó al máximo las inmesas capacidades de la Nintendo 64** para ofrecer una experiencia completamente desconocida para los jugadores de la época. Con un estilo similar al utilizado para encarnar al agente Bond, *Perfect Dark* se diferenciaba de *GoldenEye 007* en que implementaba un sinfín de mejoras respecto a su precuela no oficial. Sin embargo, dichas mejoras precisaban una memoria RAM mucho mayor, por lo que decidieron sacar a relucir todo el potencial del juego con la ayuda del Expansion Pack de la consola.

Desgraciadamente, *Perfect Dark* salió al mercado a finales de mayo del año 2000, y la Nintendo 64 ya agonizaba ante las consolas de nueva generación. Es por eso que el videojuego pasó un tanto desapercibido y no causó el impacto que se merecía en su momento, siendo incluso olvidado antes de lo previsto. Pero eso no impidió que los jugadores que sí llegaron a disfrutarlo en su momento lo tildaran como una **joya oculta** de la consola. Ahora *Perfect Dark* se considera uno de los mejores videojuegos jamás creados, un **título de culto** sin ningún tipo de inconveniente que sacar a relucir. Con un sonido impecable, unos gráficos imbatibles y una jugabilidad impoluta, *Perfect Dark* **perfecciona incluso la perfección**.

POR ÁNGELA MONTAÑEZ



EL TÍTULO PERFECTO

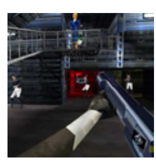
—

Perfect Dark hace alusión al nombre en clave de la agente Joanna Dark, conocida como Perfect Dark por sus excelentes puntuaciones durante su formación. Un magnífico guiño al agente 007.

En *Perfect Dark* nos meteremos en la piel de **Joanna Dark**, una agente secreta del Instituto Carrington. Este lugar se encarga de investigar a los seres que nos vigilan con su tecnología superior, pues no todos estos individuos proceden del mismo lugar ni tienen las mismas intenciones. Joanna es enviada a los laboratorios de la multinacional dataDyne debido a que sus rápidos avances tecnológicos podrían deberse a su alianza con una especie extraterrestre maligna. La misión de Joanna será la de rescatar al Doctor Carroll del complejo de dataDyne, pues sus conocimientos podrían ser de gran ayuda a la hora de salvar al mundo de un posible apocalipsis.

Si bien la jugabilidad de *GoldenEye 007* hacia honor a la historia que quería contar, en *Perfect Dark* se decantaron por darle una **mayor variedad** a cada una de las fases. Es así como nos encontramos investigando laboratorios de dimensiones titánicas, aviones o edificios enteros, planta por planta. Para despistar a nuestros enemigos podíamos, incluso, **apagar las luces** de la habitación en la que nos encontrásemos si la naturaleza de la misma lo permitía, sin temor a sufrir las consecuencias gracias a nuestras gafas de visión nocturna. Con una cantidad infame de **armas extremadamente avanzadas** y **artículos de espionaje** que serían el sueño de cualquier benjamín, todo ello acompañado de una banda sonora y unos gráficos insuperables, *Perfect Dark* nos convierte en los protagonistas de toda una **película interactiva**, y Joanna Dark pasa a ser el nombre en clave de todos nosotros.







La superioridad técnica del título también ayuda a que éste se convierta en la joya de la corona del género de los *first-person shooter*. Ni siquiera habiendo experimentado anteriormente *GoldenEye 007* podía haber alguien en este mundo que pudiese decir que había visto nada semejante a lo que demostraba *Perfect Dark* en pantalla. No se trataba sólo de las caras de los personajes o de los escenarios que veíamos en el juego; era el **nivel de detalle** lo que lo convertía, y convierte, en el punto y aparte que realmente es. Sus **dieciséis áreas multijugador** y sus más de **cuarenta armas** lo catapultaban a la ambición más absoluta con cifras que, para aquella época, eran poco menos que impensables. *Perfect Dark* bien se sentía como un largometraje, digno de ser jugado de una sentada y con las luces apagadas. No en vano existen fases dentro del título que fueron diseñadas con fotografías de películas, como el Área 51. Los enemigos sangraban como tenían que sangrar, las luces brillaban como tenían que brillar y los disparos hacían lo que tenían que hacer. Las armas no se limitaban a disparar balas para eliminar a todo aquel que se interpusiera en nuestro camino, sino que sus disparon iluminaban habitaciones a oscuras.

Pero *Perfect Dark* iba más allá de eso. El Expansion Pak de la Nintendo 64 no sólo nos permitía apreciar todas estas magnánimas mejoras, sino que servía para demostrar, gracias a este videojuego, que la consola era una auténtica **bestia parda** si sabía ser utilizada por las manos adecuadas. Es por ello que Rareware también nos daba la opción de disfrutar del título en **alta definición y con pantalla panorámica**, algo limitado a principios del siglo XXI pero digno de ser apreciado a día de hoy.

¿QUÉ ES ESO? ¡ESO ES QUESO!

—

Son muchos los *easter eggs* que Rareware decidió incluir en el juego para estimular la exploración, pero seguramente el más famoso sea el añadir un trozo de queso en cada fase para que el jugador lo encontrase a base de investigar a fondo cada nivel.

UNA SECUELA NO TAN ESPIRITUAL

Rareware quería desarrollar junto a EA la secuela real de *GoldenEye 007*, *Tomorrow Never Dies*. Pero EA exigía demasiado dinero para el proyecto, por lo que decidieron utilizar esas ideas para *Perfect Dark*.







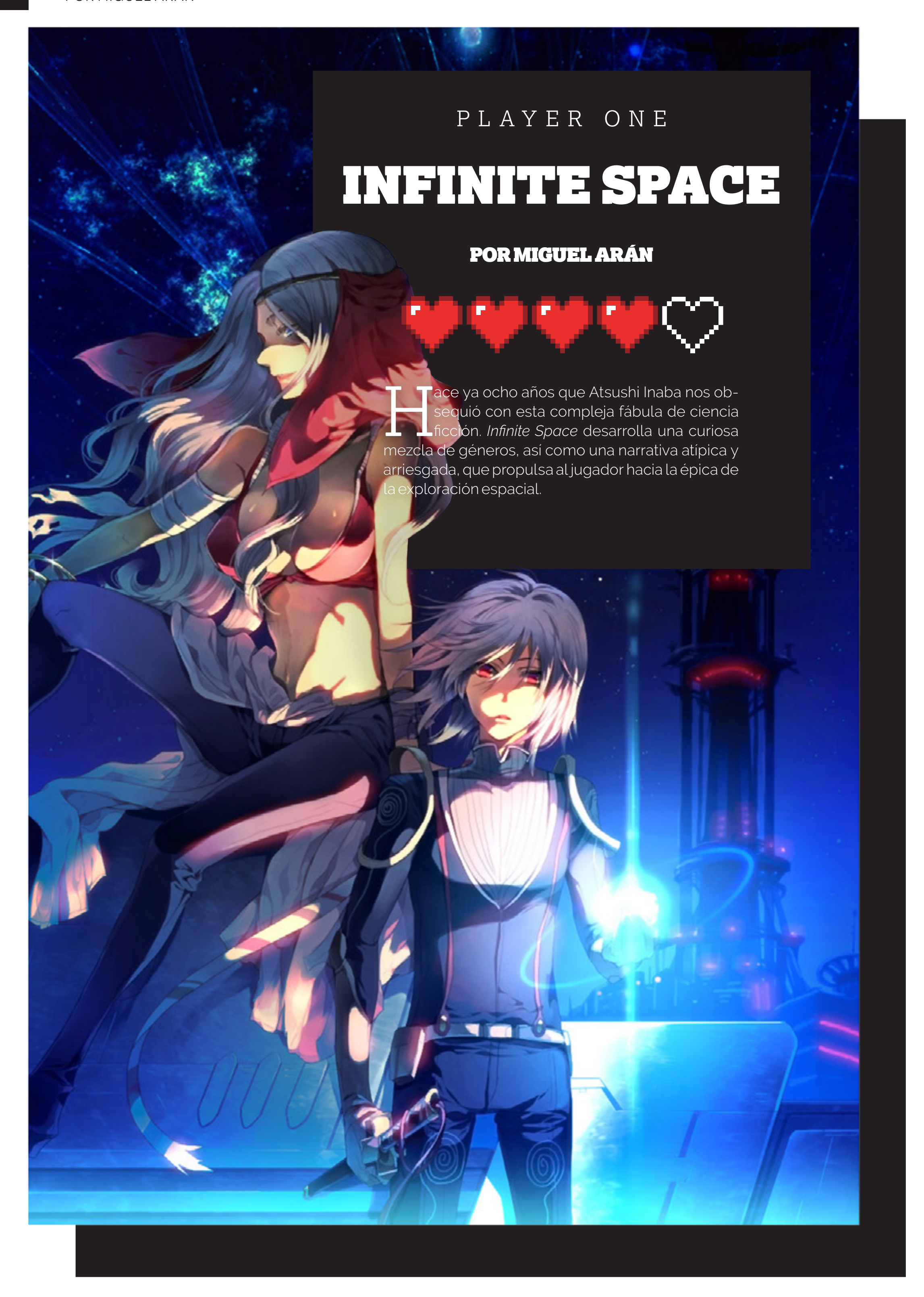
Y es que los años no pasan por Joanna Dark. Aunque las diferentes remasterizaciones que se han hecho del juego sirven para gozar de unos gráficos más acordes con aquellos a los que estamos acostumbrados en la actualidad, *Perfect Dark* **es un título digno de ser jugado y rejugado en su versión original y en su consola original**. Rareware consiguió crear toda una obra maestra que aún presume de ser toda una delicia casi veinte años después y que se sigue quedando en el corazón de todos aquello que decidan ponerse en la piel de la mejor agente del Instituto Carrington, y más si son amantes de los *first-person shooter*. Las bases que asentó *GoldenEye 007* para este género fueron más que perfeccionadas por *Perfect Dark*, por lo que el título es, también, una **lección de historia** para los jugadores jóvenes interesados en saber de dónde surgen esos videojuegos que tantas y tantas horas de diversión ofrecen. Eso, y que el **modo multijugador** de *Perfect Dark* es tan dinámico que uno no puede evitar echarlo de menos en el resto de videojuegos que posee una vez lo ha probado.

Es triste saber que los videojuegos que pertecenen a la saga de *Perfect Dark* se pueden contar con los dedos de una mano, y sobrarían dedos, aunque también es de agradecer que Rareware no haya intoxicado con ambiciones ciegas un producto tan infinitamente redondo como este. Igual que es muy curioso pensar que *Perfect Dark* es una de los mejores videojuegos y de las mejores películas que alguien va a experimentar nunca en sus propias manos. Siempre nos quedarán las versiones para Game Boy Color o Xbox 360, así como *Perfect Dark Zero*, pero **no existe título más perfecto que el original de Nintendo 64**. Una de las joyas de la corona de la compañía que merece ser vivida tal y como se planeó: **en su mejor consola, en su mejor momento, con su mejor sistema y de mano de la mejor desarrolladora de la época**.

Ya nos lo estaban adelantando en el título. Era difícil superar *GoldenEye 007*, pero el resultado acabó siendo el esperado y, a pesar de que no se llevase el mérito que se merecía, *Perfect Dark* **se corona como el** ***shooter*** **perfecto**.

POLÉMICO ANTES DE EMPEZAR

En un principio, Rareware quiso incluir el sistema Perfect Face en el juego, que permitía a los jugadores poner sus caras en los personajes gracias a una Game Boy Camera y un Transfer Pak, pero se descartó para evitar polémicas en un momento en el que los videojuegos estaban en el punto de mira por violencia.



PLAYER ONE

INFINITE SPACE

POR MIGUEL ARÁN

Hace ya ocho años que Atsushi Inaba nos obsequió con esta compleja fábula de ciencia ficción. *Infinite Space* desarrolla una curiosa mezcla de géneros, así como una narrativa atípica y arriesgada, que propulsa al jugador hacia la épica de la exploración espacial.



PER ASPERA, AD ASTRA

—

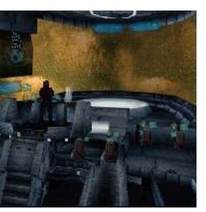
Seremos testigos de la lucha de nuestro protagonista por cumplir sus sueños en un entorno hostil, así como de la madurez que irá adquiriendo a base de acumular vivencias y encajar reveses.

Corría el año 2009 cuando este humilde RPG táctico de ambientación *Sci-Fi* llegó a las estanterías. Es bastante probable que no os suene de nada teniendo en cuenta el contexto de su lanzamiento. Dos años antes una fuga de cerebros de Capcom había desembocado en la fundación de Platinum Games; apellidos tan conocidos en la industria como Mikami, Inaba o Kamiya habían unido fuerzas en un nuevo proyecto creativo. La expectación era palpable teniendo en cuenta la trayectoria de los susodichos: entre el *hype* de las revistas especializadas y la publicidad pagada de títulos tan sonados en su momento como *Madworld* o *Bayonetta*, es lógico que un título menor como el que hoy nos ocupa pasara tan desapercibido. Sin embargo **es una propuesta sencilla, pero bien desarrollada**, a la medida de las capacidades portátiles de Nintendo DS. Preparemos el telescopio porque toca otear los confines de la galaxia...

Según comentaron los creadores, el juego está temáticamente inspirado por un clásico de la ciencia ficción, *El Fin de la Infancia*, de Arthur C. Clark. Pero no se trata de una adaptación al uso, o al menos resulta difícil ver los paralelismos en el desarrollo de la historia. Más bien parece que han tomado algunas ideas sobre el enfoque de dicha obra. En cualquier caso el jugador tomará el papel de Yuri, un huérfano que está dispuesto a hacer cualquier cosa para cumplir su sueño: **convertirse en capitán de una astronave y surcar las estrellas lejanas**. Lamentablemente para él, fue a nacer en un planeta cuyo gobierno prohibió todo tipo de viaje interplanetario. Durante el prólogo asistiremos a la huída de tan poco halagüeño lugar con la inestimable ayuda de Nia, una especie de mercenaria a la que había contratado.

Ambientado milenios en el futuro, **el mapeado del juego abarca dos galaxias diferentes que podremos explorar**, con decenas de planetas y anomalías que visitar mientras nos vemos asaltados por piratas y otras naves hostiles. El argumento es más complejo de lo que pueda parecer a priori incluyendo **un salto temporal de 10 años que lo divide en dos líneas narrativas diferentes**. La primera cuenta las experiencias de un Yuri adolescente y con la cabeza llena de pájaros, de cómo comienza su singladura espacial y aprende a valerse por sí mismo hasta ganarse el título de capitán de verdad, y no solo de boquilla. La segunda nos presenta un Yuri adulto y curtido en mil batallas, predominando un tono más oscuro y dramático, en un escenario donde sus enemigos han proliferado por doquier hasta acariciar el triunfo absoluto. En ambas, nuestro intrépido capitán se enfrentará a múltiples *quest* de recadero, como por desgracia es costumbre en estos juegos. También a múltiples situaciones interesantes, que irán desentrañando una historia principal basada en su lucha contra el imperio Lugovaliano— una superpotencia autocrática que busca extender su dominio a toda la galaxia; nada que ver con Lugo—, y contra su cruel emperador Taranis. Así como descubrir el misterio de unos extraños artefactos llamados *Epitaphs*, que parecen contener un gran poder en su interior. ***Infinite Space*** **incluye varios finales dependiendo de nuestras decisiones**. Si bien no son particularmente impactantes teniendo en cuenta la longitud del juego, o el detalle puesto en los personajes, sí que suponen un punto y final decente para la odisea espacial de Platinum Games.









Siendo justos el juego está escrito resultonamente pero muy lejos de ser un argumento cambia-vidas. La construcción de personajes despunta en cierto modo, con un buen grado de caracterización tanto en principales como en secundarios, muy del gusto JRPG. Aunque la narrativa es algo 'naif' para los tiempos que corren, y **recuerda más a un revival**

ASTRONAVES, PERSONAJES GUNDAM Y ROL TÁCTICO PORTÁTIL

PLATINUM GAMES SURCA EL ESPACIO INFINITO







¡OFICIAL EN EL PUENTE!

Del mismo modo que existen opciones de personalización para las naves, también podremos gestionar su tripulación. Muy en la línea rolera: diferentes personajes poseen diversos atributos y habilidades que les ayudarán a desempeñar mejor unas funciones que otras.

del tipo de argumento de anime clásico estilo "*Yamato*" o "*Capitán Harlock*", bajo una densa capa de pintura rejuvenecedora. De hecho ese es uno de sus grandes activos: el diseño. Tanto los personajes, que cuentan con una estética de manganime contemporáneo y presentan diseños detallados y carismáticos; como las múltiples naves que nos encontraremos —y comandaremos— a lo largo de nuestra travesía espacial. No en vano, **tras el diseño mecánico se halla el mismísimo Kazutaka Miyatake**, conocido por su trabajo continuo en sagas como *Macross*. Eso se traduce en diseños de astronaves excelentes, ligeramente retro en contraste con los personajes, pero sin que exista disonancia temática entre ambos componentes. Estas influencias se traducen también en una cierta Gundamización de algunos elementos: desde los uniformes de los personajes al planteamiento de la jugabilidad, queda claro que sus creadores han bebido mucho de la rica tradición del país nipón en lo tocante a juegos de mechas.

Hablando de mecánicas. El juego tiene un **sistema de combate** sencillo que poco a poco se va complicando en la medida de que disponemos de más elementos. Todo enfrentamiento espacial se basa en **dos parámetros básicos: distancia al objetivo y energía de nuestra nave**. La distancia es la relativa a las naves enemigas y la regulamos con comandos de avanzar o retroceder. La energía de la nave se irá recargando automáticamente y dependiendo del nivel de carga podremos realizar 3 comandos distintos: Dodge, que aumenta el ratio de esquiva; Attack, que ataca con todas las armas una sola vez; y Barrage, que vacía toda nuestra energía pero libera una salva de 3 ataques seguidos hacia nuestro objetivo. Ambos parámetros están bien representados en una interfaz funcional y estética al mismo tiempo, pudiendo dar órdenes desde la pantalla táctil. Como es habitual en el género, **con cada victoria recibiremos experiencia que mejorará el nivel y las estadísticas de nuestra nave**.

A grandes rasgos hablamos de dos tipos de batallas. Las que tienen que ver con la historia, que están *scripteadas* y se acompañan de diálogos; y las aleatorias, que saltan espontáneamente durante los desplazamientos entre zonas. **La idea de ir de planeta en planeta abriendo nuevas rutas y descubriendo algún que otro secreto es atractiva de por sí**, si bien puede hacer-

> RECUERDA MÁS A UN REVIVAL DE ANIME ESPACIAL CLÁSICO.

se algo repetitiva después de visitar decenas de tabernas idénticas. Sin embargo la joya de la corona del elemento rolero no es el ***questeo***, sino la personalización. Con el dinero que ganemos podremos adquirir los planos de naves mejores que encargar a un astillero. Más allá de cambiar de nave como de chaqueta, el apartado más interesante —y complejo— son las opciones para modificar los elementos que las integran. **Las naves vienen prácticamente en el chasis, y podremos comprar e instalar diferentes módulos en el espacio disponible** para mejorar los apartados que mejor sirvan a nuestras necesidades operativas. Mejoras defensivas, de armamento, de capacidad de tripulación, y otros muchos refinamientos. Decenas de módulos distintos con sus estadisticas, pros y contras que nos permiten diferentes estrategias en nuestra búsqueda del diseño perfecto para nuestro estilo de juego. En ese sentido se trata de un apartado tremendamente adictivo.

En el plano técnico tenemos **unos gráficos 3D algo limitados por la potencia de la plataforma**, pero con un acabado aceptable en su conjunto. Se van alternando las batallas de naves en 3D —con una perspectiva bastante conseguida que se muestra desde el puente de mando— y los segmentos narrativos, donde sus sprites de plano medio acompañados de cajas de texto al estilo "*visual novel*", toman protagonismo. Desde luego la mezcla luce muy bien en las modestas pantallas de una Nintendo DS aunque la carga poligonal no sea para tirar cohetes. **El sonido también acusa las limitaciones tecnológicas**: los efectos suenan a anime espacial retro y las voces digitalizadas distorsionan bastante. La OST —sin ser memorable— sí que acompaña con estilo a todas las situaciones, tanto momentos de acción, como los más emotivos y calmados.

Aún así las cifras no acompañaron. Vendiendo 38.000 unidades en su primera semana en Japón se le podría augurar un impacto modesto, que finalmente perdió empuje hasta quedarse en unas decepcionantes 200.000 unidades a nivel global. Con un Metacritic del 75%.

En conclusión: estamos delante de una pequeña gran joya. No destaca por su músculo en ningún apartado en particular, pero cumple con notable en todos ellos. Descalabrado en ventas e injustamente olvidado por muchos, **desde GTM lo reivindicamos como uno de los grandes *sleepers* de su plataforma**. Porque Infinite Space entrega lo que promete: una historia interesante, una jugabilidad divertida y una ambientación atractiva.





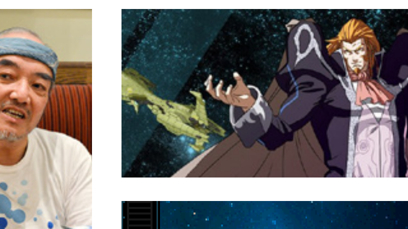


DREAM TEAM

—

El productor del juego, Atsushi Inaba, es más conocido como ex-presidente del reputado Clover Studio. Además: el director Hifumi Kono y gran parte de los desarrolladores militaron previamente en Human Entertainment, siendo el personal clave de la icónica saga de terror *Clock Tower* para Super Nintendo.

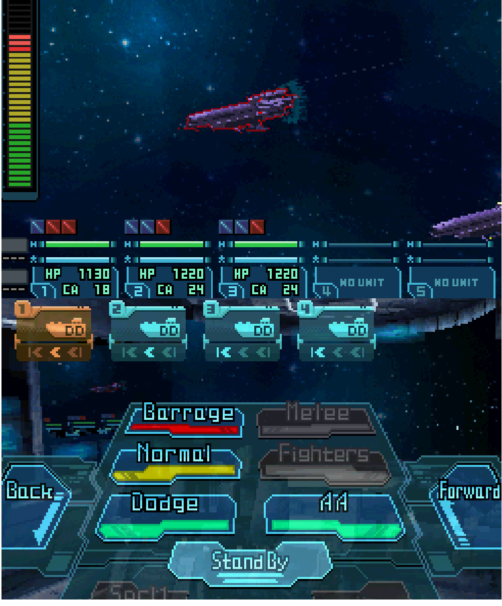




EL GURÚ DEL DISEÑO

—

Es el famoso Kazutaka Miyatake quien presta sus bocetos al juego. Ampliamente conocido por sus trabajos en series tan sonadas como *Macross*, *Yamato*, *Mobile Suit Gundam*, *Rahxephon*, *Super Robot Wars*, entre otras.





JOYAS OLVIDADAS

HERC'S ADVENTURES

Una aventura épica que nos enfrentará contra el dios del averno en su forma más cómica.

por Gamer Enfurecido

GRECIA CORRE PELIGRO Y LOS HÉROES ACUDEN AL RESCATE

UNA EPOPEYA EN CLAVE DE HUMOR







Primavera en la antigua Grecia, una alfombra de vegetación se extiende por la tierra. Árboles, flores, frutas y verduras, **la prodigalidad florece de la mano de Perséfone,** la diosa de la primavera. Ah… pero si Hades se sale con la suya, el invierno se va a adelantar un poco este año. Los héroes más poderosos de la Grecia antigua están a punto de iniciar una aventura épica, salvarán a toda Grecia de la privación y la hambruna, y lucharán contra un villano tan poderoso que ni siquiera los dioses se encuentran a salvo.

De esta forma comienza nuestra aventura en *Herc's Adventures*, un videojuego lanzado para las plataformas PlayStation y Sega Saturn —esta versión exclusivamente en América del Norte—, en el año 1997. Desarrollado por el ya extinto equipo de *LucasArts Entertainment*, este título se encuadra en el género de acción/aventura, un género bastante poco definido, aunque en general es bastante complicado asignar un género a este juego. Más recientemente, pudimos verlo en lanzado en la tienda de PlayStation Network de Estados Unidos y Canadá, en el año 2014. Lamentablemente, dicha versión no llegó a Europa.

El juego nos sitúa en una antigua Grecia en peligro, como ya habréis podido adivinar por la introducción. Hades ha secuestrado a Perséfone y con ello pretende crear el caos en la tierra para obtener un ejército de muertos. Las únicas tres piezas que tiene el dios de dioses Zeus para evitar esta crisis son nuestros tres protagonistas: **Hércules, Jasón y Atalanta**. Estos héroes mitológicos deberán encontrar el camino a través de las hordas de muertos para rescatar a la diosa de la primavera. Sin embargo, todo este tono épico que tiene la aventura se convierte en una clave de humor cuando nos vemos metidos en una estética de dibujos animados cutre.

Lo que nos encontramos nada más empezar es una **Grecia mitológica caricaturizada hasta el extremo,** llena de referencias absurdas y detalles cómicos. Esto convierte el viaje a través de *Herc's Adventures* en una delicia humorística donde no puedes dejar de reír mientras cumples con tu misión de salvar el mundo. Es más, viajaremos a otros parajes como la

> SEREMOS LAS PIEZAS EN UNA PARTIDA DE AJEDREZ ENTRE LOS DIOSES.

TRES HÉROES DE LEYENDA

Podremos elegir entre los mitológicos Hércules, Jasón o Atalanta para pelear contra las huestes de Hades.

selva de las amazonas o el antiguo Egipto, que poco tienen que ver con el contexto histórico, pero que resultan igual de divertidos de jugar. **En este último nos encontraremos, nada más y nada menos, que alienígenas**. Una clara referencia a la teoría de que ayudaron a construir las famosas pirámides.

En el apartado de jugabilidad, nos encontramos con un juego que podríamos definir como un *sandbox* laberíntico. Es decir, tenemos un mapa en una caja, pero en su interior no podemos movernos con total libertad, tenemos caminos sellados, puertas que sólo pueden abrirse con determinadas llaves, y demás mecánicas para limitar nuestros movimientos. Una vez que elegimos personaje, nos sueltan en un punto concreto del mapa y comienza nuestra andadura. **Cada uno de los héroes tiene unas habilidades concretas**. Hércules cuenta con mayor fuerza y salud, pero su ataque es cuerpo a cuerpo, lo que hará que recibamos más daño. Atalanta no cuenta con tanta salud ni fuerza, pero puede disparar a distancia con su arco, además es la única que puede desbloquear las dianas repartidas por el mapa. Jasón, por último, es una extraña mezcla, más débil que ambos, pero muy versátil en el combate gracias a su espada de corto alcance y su honda como ataque a distancia.

Mientras avanzamos, nuestros personajes pueden ir recogiendo diferentes armas y objetos. Cada uno de ellos tendrá también habilidades concretas que servirán para una cosa u otra. Entre las armas podemos encontrar lanzas, basura, **bombas, aliento picante, aliento helado, abejas, los rayos de Zeus, pistolas láser** y un larguísimo etcétera que no dejará de sorprendernos. En el otro lado tenemos diversos objetos tales como los "*Gyros*", una especie de kebabs que nos recuperarán vida, una poción que nos convierte en cerdo, un halcón que atacará a los enemigos, una bolsa de ranas, la cabeza de la medusa o del minotauro, y muchos más. Además, a lo largo y ancho del mapa encontramos monedas de oro, dracmas griegas que nos servirán para comprar armas, objetos o servicios, tales como guardar la partida, lo que nos costará una moneda de oro cada vez. A su vez, hallaremos también llaves que tendremos que utilizar sabiamente para avanzar por el mapa y obtener recompensas.

El desafío que nos propone este título es el de ir moviéndonos a través del mapa entre los templos de los diferentes dioses griegos que nos encontraremos, a saber, Hera, Hades, Atenea, Poseidón y Dionisio. Cada uno de ellos nos propondrá una tarea a cumplir a cambio de su ayuda para llegar hasta el dios del averno. Dicha ayuda será habitualmente una llave especial que nos permite desbloquear nuevas rutas en el mapa. Durante estas titánicas tareas que nos impondrán los dioses podremos morir, pero tranquilos, porque ahí no termina la aventura. **Cada vez que muramos visitaremos el infierno,** a través del cual tendremos que luchar para volver al mundo de los vivos. Conforme más veces caigamos en batalla, más tiempo pasaremos en el patio de recreo de Hades, hasta que, tras la quinta derrota, será fin del juego.

OBJETIVO: RESCATAR A PERSÉFONE

La diosa de la primavera ha caído en las garras de Hades, quien la tiene secuestrada en el infierno. Debemos enfrentarnos a él y rescatarla.

Pero antes de llegar a tal punto deberemos ser hábiles con los controles del juego, los cuales son muy simples. Un botón para saltar, otro para golpear, un tercero para interactuar o levantar objetos, y el último para correr. Los adicionales como los botones R y L en PlayStation nos servirán para seleccionar y lanzar armas y objetos. El manejo es bastante simple, lo que hace el juego más entretenido aún, muy fácil de dominar y jugar por cualquier tipo de jugador, desde el más veterano hasta el más novato.

Sin embargo, el punto más fuerte que tiene *Herc's Adventures* es sin duda el humor. El título está plagado por doquier de referencias absurdas y cómicas. Todo personaje mitológico griego, más o menos conocido, se encuentra con su caricatura en el juego. No solo los héroes o los dioses, también los jefes de cada zona como **la hidra de Lerna, Medusa, el minotauro, el gigante Talos o las famosas guerreras amazonas.** Incluso los personajes más pequeños tienen su toque satírico y absurdo. Todo esto hace que mientras juegas no puedas evitar las risas al ver en el mundo de locura en el que estás metido.

El punto humorístico se ve reforzado en la versión española con un doblaje completo a



ZEUS COMO GUÍA Y AYUDA

El dios más poderoso del Olimpo nos servirá de guía durante nuestra aventura, señalándonos el camino a seguir.

MUNDO ABIERTO PERO CERRADO

—

El mapa del juego es abierto pero con multitud de elementos que nos bloquean a cada paso, haciendo que no podamos ir por él con total libertad.







nuestra lengua. Las voces de cada héroe y de cada dios griego con el que nos cruzamos es genuina y tiene el toque perfecto para definir su personalidad satírica. Además, tenemos **grandes frases para el recuerdo** dichas en el momento más inadecuado que provocarán más de una carcajada, tales como: "*Mi papá es un dios*", "*te voy a arrancar las mollejas*", o "*me has golpeado en el hueso del codo*". Las voces no son lo único que está doblado al español, otros efectos de sonido guturales como los sonidos provocados por los cíclopes también aportan un plus cómico a la aventura.

Antes de terminar este artículo y que os vayáis corriendo a jugarlo en vuestro emulador más cercano, he de añadir que la experiencia de juego mejora muchísimo en el modo cooperativo de dos jugadores. Se hace más divertido, pero a la vez más difícil, ya que la cantidad de objetos, armas, monedas y llaves no cambia, sigue habiendo los mismos. Lo que hace que una buena comunicación y división de tareas sea esencial, por ejemplo, cuando debemos limpiar un lago de pirañas y uno debe hacer de cebo. Personalmente **recomiendo jugar con la dupla Atalanta – Hércules**, ya que es con la que se desbloquea prácticamente todo. Ella puede atacar desde lejos con su arco y conseguir los objetos secretos de las dianas de arquería, mientras que él puede levantar casas enteras sin necesidad de mejorar su fuerza física para conseguir los objetos que haya debajo.

Por último, decir que aunque hay cierta polémica sobre lo bueno o malo que es este juego, no soy el único que lo considera una joya olvidada, puesto que, si buscáis un poco por la red, encontraréis que la versión original de este juego se vende por una pasta gansa. **Desde ciento cincuenta euros, el más barato**, hasta quinientos euros, el más caro. Es uno de los títulos más deseados de PlayStation, es difícil, laberíntico y divertido. De esos juegos que recuerdas gracias a los momentos que pasaste con tus amigos intentando pasártelo, aunque al final no lo consiguieras. Al final son jue-

EL INFIERNO COMO CASTIGO

—

Si morimos durante la partida visitaremos el averno. Pero tranquilos, es posible salir y continuar, aunque todo tiene un límite.



JOYAS OLVIDADAS

SEIKEN DENSETSU 3

A veces son las propias compañías las que se olvidan de sus pequeñas joyas. Por muy mítica que sea su saga.

por Carlos Santillana

Gracias a un renovado interés por los clásicos, y al próximo remake, la saga ***Secret of Mana*** está más de moda que nunca. O más bien el juego concreto con ese nombre, ya que los demás títulos de la serie son bastante desconocidos. De entre ellos, quizá ***Seiken Densetsu 3***, que aquí habría sido conocido como *Secret of Mana 2*, sea el caso más llamativo de todos. Conozcamos más cosas sobre él

Es bien sabido que *Secret of Mana* fue un gran éxito, sobre todo en lo que respecta a crítica. Propios y extraños se rindieron a sus virtudes, y jugadores de todas las generaciones han disfrutado con él, lo siguen haciendo hoy día, y continuarán por aún más tiempo gracias a su futuro *remake*. **¿Cómo es posible entonces que su secuela directa, *Seiken Densetsu 3*, jamás saliera de Japón?** No ya sólo en su momento, sino que tampoco se ha buscado relanzarlo posteriormente. Ni siquiera en el *pack* que apareció no hace mucho para Switch, que nuevamente no llegó a salir del país del Sol Naciente.

De hecho apenas se llegó a hablar demasiado sobre *Secret of Mana 2* —el título que habría tenido en Occidente, ya que el primer *Secret of Mana* se llamaba en Japón *Seiken Densetsu 2*—, porque enseguida empezaron a circular rumores de que no llegaría a localizarse. Por lo tanto se mantuvo con su nombre original, que es realmente el título por el que se le conoce en la comunidad. Un título perfecto para seguir ocultando el juego con un halo de misterio, si no fuera por una traducción al inglés hecha por fans que surgió en el 2000, en **uno de los ejercicios de *hackeo* de rom más complejos que se habían hecho hasta el momento** —y puede que hasta hoy día—.

Existen varias teorías sobre los motivos tras los que se decidió aparcar en un cajón el proyecto de localización de *Seiken Densetsu 3*. Gran parte de la comunidad culpa de forma directa a ***Secret of Evermore***, un título que parecía atraer mucho más a Square para llevar a Occidente, y que contaba una jugabilidad muy similar a la de *Secret of Mana*. Aunque muchos otros sospechan que la **gran cantidad de *bugs*** que plagaban el juego fueron en realidad la puntilla por la que decidieron que era mejor no sacarlo de Japón.

Algunos de sus ***bugs*** más importantes son: **no es posible esquivar ataques**, por lo que el atributo agilidad es prácticamente inútil —aún peor si elegimos como personaje a Hawk, cuyas clases necesitan agilidad para aprender habilidades—. **Es prácticamente imposible que aparezca daño crítico** —yo no he llegado a ver ninguno—, así que resulta casi inútil subir el atributo suerte. La defensa elemental no funciona, por lo que muchas habilidades de Duran no hacen nada. Y eso sin contar muchos otros ***bugs*** menores y glitches... Sea como sea, el renombre de su saga, y la propia calidad del juego, son motivos más que suficientes para al menos darle una oportunidad.

Seiken Densetsu 3, como secuela directa de *Secret of Mana*, mantiene muchas de sus características, al mismo tiempo que introduce otras nuevas y cambia el resto. Lo más llamativo de esta entrega, y que lo fue aún más en su época, es la **posibilidad de elegir entre seis personajes** totalmente diferentes. En concreto debemos elegir un personaje principal y otros dos como secundarios, que serán los que marquen no solo el estilo de juego, sino gran parte de la trama principal.

Su forma de juego de RPG de acción es muy similar al que conocemos bien de *Secret of Mana*, con tres personajes en pantalla, menús a través de anillos, poderosos ataques cargados y pausar la acción para lanzar hechizos. Pero también cuenta con importantes cambios, como la forma de cargar los ataques, mucho más sencilla que en la anterior entrega al hacerlo mediante ataques y no manteniendo pulsado el botón. **Esta fórmula de facilitar y simplificar está presente en más aspectos**: una única arma fija por personaje, y con muchos menos hechizos para cada uno de ellos, sólo tres tipos de ataques cargados en nuestra última clase... No son pocos a los que no les gustó esta excesiva simplificación.

La mayor baza novedosa respecto a *gameplay* es un **cambio de clase** que cada personaje repite en dos ocasiones —al nivel 18 y 38 respectivamente—, pudiendo elegir entre dos opciones cada vez —cuatro clases diferentes en la última ramificación—.

PARA VIAJAR CON ESTILO

—

Llegado el momento contaremos con la ayuda de una bestia del maná para viajar más deprisa. Una de las muchas cosas que toma prestadas del anterior *Secret of Mana*.



CARLIE EN SU CLASE FINAL BISHOP

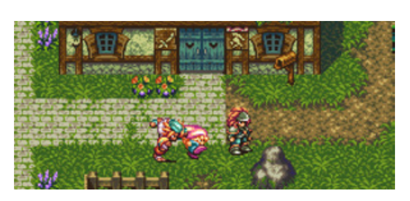
—

La pequeña Carlie puede convertirse en Priestess para luego pasar a Bishop. Una clase muy defensiva y efectiva contra no-muertos.

EL PATITO FEO DE LA SAGA, INJUSTAMENTE OLVIDADO

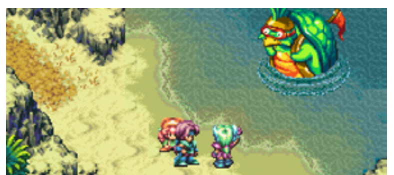
AÚN CON TODOS SUS BUGS, EN CONJUNTO RESULTA UNA EXPERIENCIA MÁS QUE DIGNA











LOS PODEROSOS DIOSES BESTIA

—

La lucha contra estos jefes es uno de los puntos álgidos de *Seiken Densetsu 3*. Cada uno tiene sus fortalezas y debilidades, y según nuestros personajes y sus clases pueden ser un paseo o toda una pesadilla.

Este cambio altera su paleta de colores, varias de sus características, define sus ataques cargados, así como los hechizos y habilidades que aprenderán y mejorarán. Muy interesante en general, pero que si vamos totalmente a ciegas puede dar lugar a combinaciones de personaje y clase tan difíciles de jugar como no llevar a nadie que pueda curar, o tan aburridas como personajes que necesitan pausar la acción constantemente para usar hechizos sin parar, ya que cuerpo a cuerpo no hacen más de 1 punto de daño. Aún así ninguna combinación resulta imposible de llevar, sólo que algunos jefes nos pueden dar muchos más problemas según nuestro grupo.

A pesar de sus cambios más o menos afortunados, ***Seiken Densetsu 3* se maneja muy bien**, tanto como *Secret of Mana*, pero en menor medida. En una decisión que no entendió nadie, en esta entrega **tan solo pueden participar dos jugadores al mismo** tiempo —*Secret of Mana* permite tres jugadores—, dejando obligatoriamente al tercero al control de una IA muy limitada que solo atacará y usará ataques cargados. Hay incluso quien considera esta característica como uno de los muchos ***bugs*** que no llegaron a identificar en su momento.

Si la comunidad no se puso muy de acuerdo sobre si los cambios jugables eran a mejor o peor, **en el caso de la historia hay mucha más unanimidad: es claramente inferior**. Como dije al principio, la elección de nuestro personaje principal dicta una de las tres posibles ramificaciones que puede presentar el argumento, pero además cada personaje cuenta con sus motivos personales, que se presentan como una mini-historia relacionada con el tema central. La mini-historia del protagonista cuenta con más peso dentro del argumento principal que las de los otros dos compañeros. Pero por si esto fuera poco, si uno de esos compañeros es el otro

personaje que hubiera hecho elegir esta ramificación del argumento principal, observaremos muchas más interacciones en los puntos clave del desarrollo. Si todo esto parece confuso, es justo la misma sensación que deja el transcurso de la trama.

La parte que es igual para todo el mundo es la clásica del género: **salvar el mundo**. En esta ocasión el motivo es que el Árbol del Maná está muriendo, un árbol muy importante ya que su poder es lo que mantiene dormidos a los ocho poderosos Dioses Bestia mediante las Piedras del Maná. Una pequeña hada del Reino Sagrado del maná nos encuentra de camino a la primera ciudad en la que paran todos los personajes tras su introducción —la parte en la que descubrimos sus motivos—. Es la que nos pide ayuda para poder salvar el árbol y evitar el despertar de estos poderosos seres. Además nos usa de huésped ya que apenas le quedan fuerzas para poder volar libremente debido al debilitamiento del Árbol del Maná.



Esta historia principal se entremezcla a menudo con las tramas de los personajes, en especial con la del protagonista elegido, e incluso llegan a aparecer de vez en cuando los otros tres personajes no elegidos al comienzo en forma de NPC's en momentos puntuales. **El resultado final es un cacao importante, donde es muy común no entender del todo qué está ocurriendo**, ni por qué aparecen nuevos enemigos tan rápido como desaparecen. El intento de crear tantos argumentos diferentes y combinaciones es digno de elogio, incluso a día de hoy muy pocos intentan hacer algo siquiera parecido, y mucho más destacable cuando se trata de un juego de hace más de 20 años.

Secret of Mana ya era una delicia visual de la época, y *Seiken Densetsu 3* no se queda atrás. Bueno, o quizá un poco sí. A pesar de haber usado gran cantidad de recursos del original, es evidente que **ha dado un paso atrás en cuanto a calidad se refiere.** Hay menos animaciones y son más sencillas. Se aprecia de forma notable en varios apartados, como los ataques o los hechizos. Por ejemplo, en *Secret of Mana* al lanzar un hechizo el personaje realiza una animación, luego aparece un espíritu que hace otra animación, y luego aparece el efecto del hechizo, que además va cambiando a medida que subimos su maestría. En cambio en *Seiken Densetsu 3* el personaje apenas se mueve, el espíritu se mueve aún menos, y los hechizos son siempre iguales.

Esta caída en la calidad se nota también en el diseño de algunos escenarios y personajes. La propia amazona —Riesz, Lise o incluso otros nombres, según nuestra versión— ha sido uno de mis personajes principales, y aún tras terminar el juego sigo sin poder tener una imagen clara de cómo es por culpa de **un *sprite* del personaje recargado y confuso**.



CARLIE EN SU CLASE FINAL EVIL SHAMAN

—

En su rama ofensiva Carlie puede llegar a tener hechizos oscuros muy dañinos, pero a cambio apenas aprende hechizos de apoyo.

Por suerte el apartado sonoro sí que cumple con creces con el legado de la saga, además de recordarnos al de *Secret of Mana* en más de una ocasión. Una suerte de banda sonora que nos hará preguntarnos cómo eran capaces de sacar esas melodías con los limitadísimos chips de sonido de la época. De hecho, resulta mucho más emotiva que la de algunos triple A actuales.

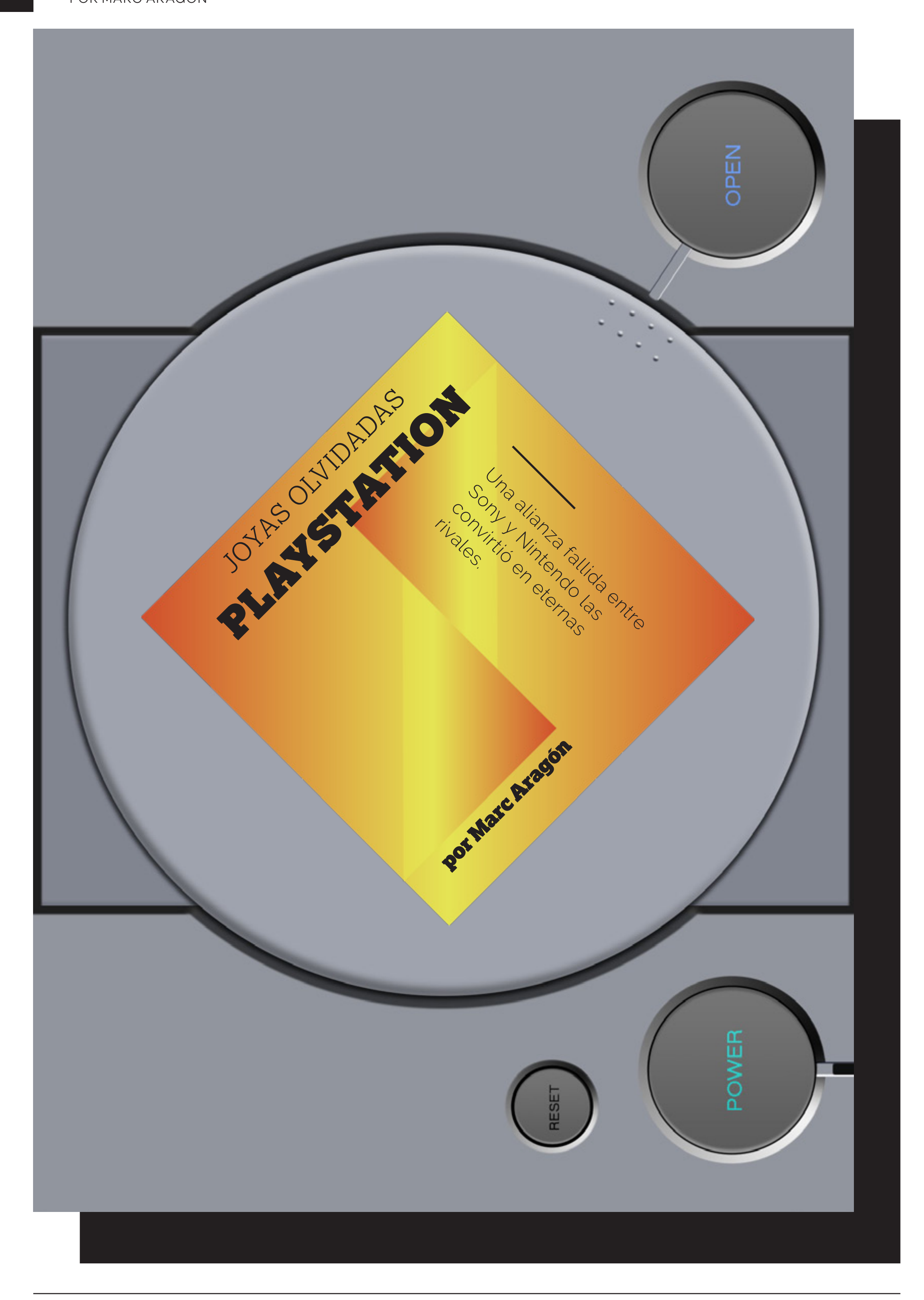
En resumen, si *Seiken Densetsu 3* no fuera la continuación del archiconocido *Secret of Mana* quizá se le podría mirar con otros ojos más benevolentes. Pero teniendo en cuenta que ya contaban con la clave del éxito, **resulta casi absurdo que hayan introducido más fallos que mejoras**, aunque muchos de ellos fueran en forma de ***bug*** no intencionado.

Aún así **sigue siendo un título muy disfrutable**, sobre todo si ya somos fans de la saga. Además , las diferentes ramificaciones de la trama, la elección de personaje y los cambios de clase hacen que tenga un componente rejugable digno de elogio. Algo difícil de encontrar incluso en los tiempos que corren.

LA COLECCIÓN QUE NO VEREMOS

—

La *Seiken Densetsu Collection* de Switch no ha salido de Japón ni parece que vaya a hacerlo en un futuro. Al menos nos queda el consuelo del futuro *remake* de *Secret of Mana*.


OPEN
JOYAS OLVIDADAS
PLAYSTATION
Una alianza fallida entre Sony y Nintendo las convirtió en eternas rivales.
por Marc Aragón
RESET
POWER

EL PRINCIPIO DE LA RIVALIDAD ENTRE NINTENDO Y SONY

DOS EMPRESAS ENFRENTADAS POR ORGULLO







La historia de PlayStation nace de una alianza rota, una decisión de una empresa que terminó convirtiendo a un aliado en un rival formidable. **Dos compañías aliadas que terminaron enfrentadas por orgullo en uno de los mercados con más potencial del momento**. A finales de la década de los 80, Nintendo dominaba la industria del videojuego gracias a la NES (Nintendo Entertainment System), que consiguió resucitar el mercado tras la crisis de la industria causada por Atari. Aunque la consola de la gran N parecía un enemigo imbatible, los años y los avances tecnológicos hicieron que sus competidores recortaran distancia, por lo que la empresa puso su maquinaria de diseño a trabajar en su próximo hardware.

Con su nueva máquina en el horizonte, **Nintendo se planteó abandonar los cartuchos de memoria y adoptar el CD como soporte físico para sus juegos**. Esta tecnología lo tenía todo para revolucionar el mercado del hardware, mucho más barato de fabricar y con una capacidad de almacenamiento mayor. Nintendo ofreció a Sony la oportunidad de desarrollar un lector para la Super Nintendo, forjando así una alianza entre dos de las mayores empresas japonesas del momento. El dispositivo se llamó S-NES CD Rom y se creó como una ampliación del hardware, dándole la posibilidad de funcionar tanto con cartuchos como mediante CD. **Sony dio a conocer el proyecto en 1991, durante el Consumer Electronics Show, a pesar de que Nintendo lo había mantenido en secreto hasta entonces**. Esta fue la gota que colmó el vaso. La relación con Sony ya estaba tensa debido a desacuerdos en el reparto de los beneficios de su proyecto conjunto, y al día siguiente, anunció que rompía su acuerdo comercial a favor de Phillips, que no sólo era rival directa de Sony, sino ni siquiera era una empresa japonesa.

> NORIO OHGA, DECIDIÓ HACER FRENTE A NINTENDO EN SU PROPIO TERRENO.

Como era de esperar, **esto enfureció a Norio Ohga, presidente de Sony, que decidió hacer frente a la ofensa plantando cara a Nintendo en su propio terreno**. Ken Kutaragi era un ingeniero que había participado en el desarrollo del chip de sonido de la Super Famicom (Super NES en Europa) y

UNA CONSOLA DE RÉCORD

—

La PlayStation de Sony fue la primera consola en vender 100 millones de unidades. Muy por encima de las cifras de sus rivales Nintendo y Sega.

en su cancelada extensión. Como era un entusiasta de los videojuegos, Ohga le encargó a él el desarrollo de una consola capaz de medirse con el hardware de Nintendo. **Aunque la colaboración con las dos empresas se había roto, Nintendo seguía ofreciendo a Sony un pequeño papel en la creación de su próxima máquina, pero Kutaragi rechazó todas las ofertas**, lo que hizo que muchos directivos dudaran de su capacidad y visión comercial.

En 1992 la cúpula directiva de Sony se reunió con Kutaragi para que éste les pusiera al día de sus avances. **Ken les mostró su proyecto, un hardware capaz de mover juegos en entornos tridimensionales que convenció a Ohga de que iba por buen camino**. No obstante, el resto de directivos de la empresa no opinaron del mismo modo, dado el reconocimiento mundial que tenía su rival. Para poder continuar con su trabajo, Kutaragi se trasladó junto con su equipo a la sede de Sony Music, donde entabló una relación con su director general, Shigeo Muruyama. Juntos crearon Sony Computer Entertainment, la rama de Sony dedicada a la industria del videojuego.

Finalmente, PlayStation llegó a los mercados japoneses en diciembre de 1994 y en septiembre de 1995 en el mercado europeo. Se la recuerda como una de las máquinas de mayor éxito de la industria vídeo lúdica, con más de 105 millones de unidades vendidas (fue la primera en alcanzar los 100 millones) y casi 8000 títulos diferentes desarrollados para ella. Partió con ciertas ventajas frente a sus competidores (la Saturn de Sega y la Nintendo 64) que la hicieron llegar mucho más lejos de lo que la propia Sony se atrevió a imaginar. **La primera de ellas fue ser la primera de su generación en llegar a las tiendas y hacerlo a un precio ligeramente inferior**. A esto hay que sumarle un diseño de hardware y software que le ponía las cosas mucho más fáciles a los desarrolladores, lo que atrajo a mucho de ellos tras los problemas de desarrollo de la Nintendo 64.



HERMANOS SEPARADOS AL NACER

PlayStation era el nombre de la extensión de la Super Nintendo que le permitiría leer juegos desde CD-Rom.

KEN KUTARAGI, PADRE DE PLAYSTATION

La insitencia y el talento de Ken consiguieron convencer a los directivos de Sony de adentrarse en el mercado de los videojuegos.

En los años posteriores, **la rivalidad entre Sony y Nintendo se mantuvo y ambas empresas lucharon ferozmente para sobrepasar a la otra, desarrollando nuevas ideas y aprendiendo la una de la otra**. Es el caso del mando clásico de PlayStation, cuyo primer diseño partía de la mano de la NES, añadiendo cuatro gatillos frontales y duplicando los botones de acción de su lado derecho. Las figuras de estos botones (convertidas ya en icono de la empresa) se diseñaron de forma que recordasen a un guerrero, cuya cabeza sería el triángulo, sus piernas la equis y su arma y escudo el círculo y el cuadrado respectivamente. **Más adelante, con el lanzamiento de la N64 y su extraño mando, Sony remodeló el mando de PlayStation para incluir los dos joysticks, lanzando así la primera versión del Dualshock.**

Una de las desventajas del uso del CD en lugar de cartuchos era el almacenamiento de información. **Mientras que los cartuchos de Nintendo podían conservar el progreso de los jugadores, esto era imposible con el soporte físico de la máquina de Sony**. Incorporar una memoria interna en el hardware encarecería demasiado el producto, con lo que perderían impacto frente a sus competidores. **Además, las tarjetas de memoria tenían una capacidad bastante reducida y sólo podrían haber almacenado un pequeño número de partidas**. Por esto, la empresa optó por crear las Memory Cards, pequeñas tarjetas que podían introducirse y extraerse de la consola con facilidad. **Aunque la idea parecía interesante en un principio, pronto comenzaron a surgir copias, más baratas y con mayor capacidad que las oficiales, que se extendieron rápidamente entre los usuarios**.

Todo lo que rodea al hardware de la PlayStation se ha ido incorporando progresivamente a la cultura popular de la comunidad de jugadores, pero lo que hace que muchos recuerden sus días de infancia pegados al mando de Sony son sus juegos. **Algunos de los títulos han pasado a la historia por ofrecer al público un poco más de lo que pe-**

día, algo diferente y original. Obras como *Metal Gear Solid* (publicado por Konami en 1989) cambiaron por completo el mundillo con sus mecánicas, su trama y su mensaje. A pesar de ser la tercera entrega de la saga de Hideo Kojima, muchos la consideran un punto de inflexión en la industria y en la carrera de su director.

Al igual que Konami, muchos estudios encontraron en la máquina de Sony la oportunidad de publicar juegos que no eran posibles en ninguna otra plataforma, como en el caso de Square y su brillante *Final Fantasy VII*, que originalmente iba a ver la luz bajo el logotipo de Nintendo. **El desarrollo de Nintendo 64 no fue sencillo para la gran N. Una serie de problemas obligó a la empresa a retrasar el lanzamiento en varias ocasiones, lo que encareció mucho el proceso.** Para paliar un poco las pérdidas, Se tomó la decision de reducir la capacidad de los cartuchos —que Nintendo se empeñaba en mantener pese a la probada mejora que suponían los CD—, lo cual puso las cosas muy difíciles a Square. **El estudio debía reducir considerablemente el tamaño de su juego si quería publicarlo, lo cual implicaba desechar una importante cantidad de trabajo.** Por suerte, encontraron una vía alternativa en la consola de Sony, donde su juego completo fue muy bien recibido. ***Final Fantasy VII* se convirtió en un gran éxito y un clásico instantáneo,** llegando a vender casi 10 millones de unidades en todo el mundo.

Sin embargo, el mayor éxito vino de un estudio joven que nació dentro de la propia Sony llamado Polys Entertainment (rebautizado poco después con el nombre Polyphony Digital). *Gran Turismo*, el alabado simulador de conducción consiguió vender casi 11 millones de unidades y fue recibido con entusiasmo por el público y la crítica, obteniendo puntuaciones casi perfectas en la mayoría de medios. **Su control pulido, sus distintos modos de juego, su sistema de licencias y su exigente dificultad consiguieron conquistar a los fanáticos de la conducción.** Tal fue su repercusión que a esta primera entrega le siguieron 10 más en todas las consolas de la compañía nipona.

Sony no tenía intención de meterse en el negocio de los videojuegos. Como empresa japonesa líder en electrónica de consumo, su intención no iba más allá de diseñar algunos de los componentes que luego se incluirían en el hardware de otras compañías. **Pero como suele ocurrir, los pequeños actos y las decisiones aparentemente irrelevantes terminan cambiando nuestro destino.** En el caso de Sony, su orgullo tan característico de los japones les obligó a llevar adelante un proyecto en el que no tenían demasiada confianza, alentados por una humillación empresarial y motivados por la insistencia y la visión de un único ingeniero. **A día de hoy Sony Computer Entertainment es una de las ramas más importantes del gigante que es la empresa nipona y sus productos y diseños han cambiado para siempre el mundillo, la industria y a los jugadores.**



MEDALLA DE ORO PARA GRAN TURISMO
—

El juego de Polyphony Digital fue la obra más vendida de la plataforma de Sony y a día de hoy sigue siendo una de sus sagas más importantes.



S-NES CD-ROM
—

La presentación del proyecto de Sony para la consola de Nintendo fue el principio del fin de la relación entre las dos empresas.







PASTEL SOMBRERO

Cappy

Pastel Cappy

. . .

efectos


controla enemigos


salto sobre sombrero


lanzamiento de sombrero

. . .


tiempo
120 min.

La sensación del Reino Sombrero

Hoy desde Cocina Geek traemos una receta que está siendo el éxito culinario de la nave Odyssey. No puede faltar en la nevera de ningún viajero, ¡y es que comértela te permitirá adquirir habilidades asombrosas!



Bizcocho

. . .

- 6 huevos
- 300 g de azúcar
- 300 g de harina
- 10 g de levadura química o polvo de hornear
- 90 ml de mezcla de agua y aceite de oliva
- 1 pizca de sal

Buttercream

. . .

- 100g de mantequilla
- 200 g de azúcar glass
- 30 g de cacao puro sin azúcar
- 1'5 cucharadas de nata liquida

decoración

Fondant rojo, negro y blanco





La base para la tarta es un bizcocho que elaboramos del siguiente modo:

1) Separamos las claras de las yemas y **montamos las claras a punto de nieve** con la pizca de sal y la mitad del azúcar. Por otro lado, mezclamos las yemas con el resto del azúcar, el aceite y agua. Incorporamos la harina con la levadura tamizándola, y añadimos las claras gradualmente y con movimientos envolventes. Finalmente horneamos en un molde desmontable con papel de horno en la base durante 70 min a 110 °C.

•••

2) A continuación preparamos l**a *buttercream* de chocolate**, para lo que batimos a velocidad media-baja la mantequilla con el azúcar hasta que la mezcla esté esponjosa y haya blanqueado. Ahora añadimos el cacao tamizándolo y para que tenga consistencia de crema, añadimos la nata y batimos. La reservamos mientras damos forma al bizcocho.

•••

3) Recortamos el bizcocho y dejaremos los cortes en un plato para utilizarlos posteriormente: hacemos un **corte perpendicular** desde la base hacia arriba alrededor de todo el bizcocho excepto en la zona frontal donde irá la visera de Cappy.

•••

4) También vamos a realizar un **corte oblicuo** en la zona superior, de modo que el borde quede en 2/3 de su grosor.

•••

5) Cortamos el bizcocho por la mitad para **rellenar** con la ***buttercream***

•••

6) Damos forma a la visera, para lo que necesitamos el trozo más grande que hemos cortado que irá colocado delante a modo de cuña, mientras que los trozos más pequeños se ponen debajo de este para darle volumen.

•••

7) Untamos todo el exterior con lo que nos queda de ***buttercream***, que ayudará a sujetar las migas sin que se suelten y fijar el fondant.

•••

8) Ahora es el momento de cubrir toda la tarta con una bonita capa de **fondant rojo**. Amasamos el fondant con la ayuda de un rodillo, su grosor debe ser de unos 3 mm. Para trasladarlo a la tarta, lo enrollamos en el rodillo y lo extendemos cuidadosamente sobre la tarta.

•••

9) Con las manos vamos **acomodándolo a la forma de Cappy**, no utilicéis ningún instrumento puntiagudo para no dañar el fondant. Recortamos el sobrante alrededor y metemos el borde del fondant por debajo de la tarta.

•••

10) Para los ojos utilizaremos el fondant **blanco** para hacer dos óvalos grandes, el iris con el fondant **rojo**, la pupila con **negro** y el brillo de la pupila con blanco. Conseguimos enmarcar los ojos con un gran espagueti de fondant negro. Uniremos todo con un pincel y unas gotitas de agua. Colocamos los dos ojos juntitos sobre la visera y **¡¡¡ya tenemos nuestra tarta de Cappy!!!**

¡¡Tened cuidado que si os atrapa tomará el control!! ¡Muahahaha!

Nos vemos en el próximo número con una nueva Receta Geek

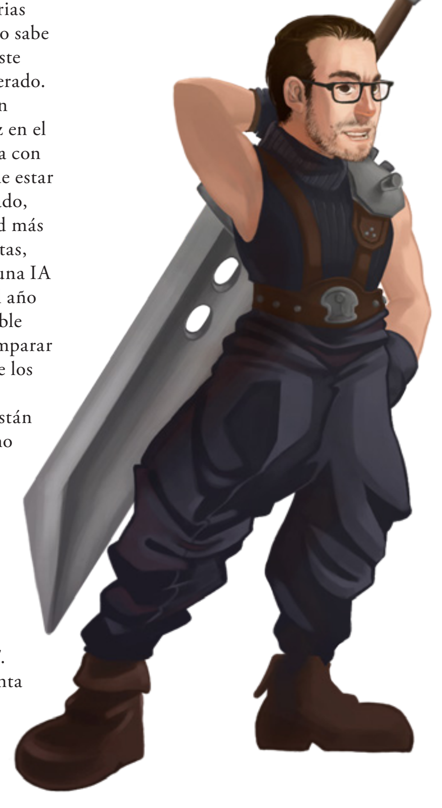
¿HA LOGRADO SUPERAR...

SÍ

"La jugabilidad, los gráficos y la comunidad le dan el éxito este año."

por Gamer Enfurecido

Sí, este año podemos decir que *Pro Evolution Soccer*, tras mucho tiempo siendo la segunda opción, ha conseguido atraer de nuevo a los jugadores. En mi opinión, y después de probar tanto *PES 2018* como *FIFA 18*, **me quedo sin duda con todo lo que ofrece el juego de Konami**. Las cosas han ido cambiando con el tiempo y el año pasado ya había un atisbo de competencia entre las dos sagas de fútbol más míticas de la Historia. Una disputa que ha tenido a *FIFA* como claro vencedor en el último lustro. Pero parece que eso llega a su fin. Hasta ahora, el principal motivo de la supremacía de EA Sports era la posesión de las licencias oficiales. No obstante, gracias a la comunidad, esa clara desventaja que lastraba a *PES* se está subsanando. A día de hoy existen **diversos parches y actualizaciones de plantillas** no oficiales creados por los usuarios. Estos actualizan el juego en escasos diez minutos, tiempo tras el que decimos adiós a los nombres de equipos inventados y óbices similares. Así, el principal hándicap de *PES* deja de constituir un impedimento para gozar por completo del título. Aunque es un gran paso, este no es el único motivo de la remontada.
Gráficamente, ambos títulos siempre han estado igualados. Sin embargo, *FIFA* ha sufrido una derrota en esta ocasión. Visualmente, *PES* es bastante más atractivo y, por qué no decirlo, técnicamente también es mejor. Pero sin duda, el punto que ha decido la victoria en este apartado han sido las caras. Futbolistas como Asensio o Dembélé poseen rostros aleatorios en *FIFA*, mientras que en *PES* son fidedignos. Y no sólo eso, todas las expresiones faciales están considerablemente más conseguidas en el juego de Konami, algo que ha sorprendido a varios jugadores, puesto que **no es la tónica habitual**.
Respecto a la jugabilidad, ya son varias las ediciones en las que EA Sports no sabe muy bien qué hacer para mejorar. Este año, el resultado sigue sin ser el esperado. El balón es un globo, los córneres un despropósito, la IA torpe y la fluidez en el juego es nula, así como su semejanza con la realidad. No me da la sensación de estar viendo un partido real. En el otro lado, Konami apuesta por una jugabilidad más directa, animaciones bastante realistas, una física del balón que da gusto y una IA que, tras el fiasco de los porteros del año pasado, ha experimentado una notable mejora. En general, si tengo que comparar un partido de fútbol real con uno de los videojuegos, me quedo con *PES*.
Por no hablar de lo quemados que están Manolo Lama y Paco González como comentaristas. A estas alturas de la película ya aburren, no aportan nada nuevo desde hace años y la inclusión de otros colaboradores es nimia e irrelevante.
El único motivo para seguir jugando *FIFA* este año es el hecho de que es un *eSport* y la comunidad competitiva es mayor que la de *PES*. Esto destaca más si tenemos en cuenta que el modo Ultimate Team es lo más jugado en este ámbito. Reconozco que el MyClub de *PES* aún no es capaz de plantarle cara. Para todo aquello más allá del competitivo, **el partido se lo lleva** *Pro Evolution Soccer 2018.*

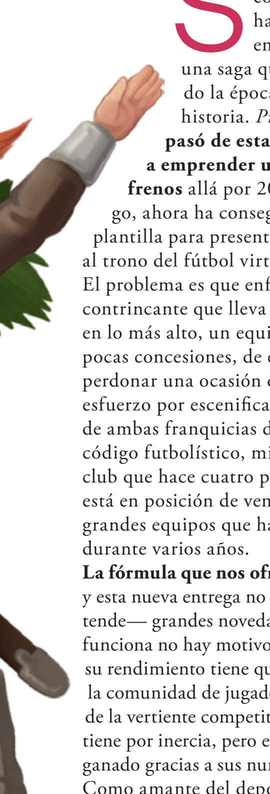


...PES A FIFA ESTE AÑO?

no

"Los grandes títulos se conquistan a base de esfuerzo y constancia."

por Roberto Pineda



Soy el primero en reconocer que Konami ha sabido renovarse y encauzar el rumbo de una saga que viene atravesando la época más oscura de su historia. *Pro Evolution Soccer* **pasó de estar en lo más alto a emprender un descenso sin frenos** allá por 2008. Sin embargo, ahora ha conseguido rearmar su plantilla para presentar su candidatura al trono del fútbol virtual.
El problema es que enfrente tiene a un contrincante que lleva casi una década en lo más alto, un equipo que hace pocas concesiones, de esos que no suelen perdonar una ocasión de gol. En un esfuerzo por escenificar la situación actual de ambas franquicias de acuerdo con el código futbolístico, mi opinión es que un club que hace cuatro partidos buenos no está en posición de vencer a uno de esos grandes equipos que ha marcado época durante varios años.
La fórmula que nos ofrece *FIFA* es sólida y esta nueva entrega no presenta —ni lo pretende— grandes novedades. Cuando algo funciona no hay motivos para cambiarlo y su rendimiento tiene que ser evaluado por la comunidad de jugadores que disfrutan de la vertiente competitiva. La saga se mantiene por inercia, pero eso es algo que se ha ganado gracias a sus numerosas virtudes.
Como amante del deporte rey, tengo claro que un título de fútbol solamente puede ser juzgado como corresponde si nos ceñimos al apartado competitivo. Jugar en solitario contra la CPU es una modalidad que las propias compañías han descuidado en aras de ofrecer un mayor realismo cuando dos personas disputan un partido. El que quiera un modo temporada en solitario, realizando fichajes y gestionando su club tiene una cita con *Football Manager*, no con *PES* o *FIFA*.
Cuando olvidamos a la CPU y nos sentamos con la intención de desafiar a otro jugador, la saga de EA se hace fuerte. Hay leyendas urbanas que la tildan de ser un correcalles en el que los marcadores habituales son de 6-4 o 7-3. No obstante, estas se desmontan en cuanto dos jugadores experimentados están a los mandos.
En este sentido —el más importante de todos—, ***FIFA* mantiene una ventaja sobre su eterno rival**.
Algo que resulta innegable es que el competido partido que hemos presenciado este año supone el pistoletazo de salida a un nuevo campeonato de la regularidad. Con ambas sagas consagradas en la presente generación, veremos por primera vez —hasta ahora *FIFA* no ha tenido rival— una lucha por el trono del fútbol virtual. Eso es justo lo que todos los amantes del balompié llevamos esperando muchos años. Me tomo la libertad de dar por hecho que EA es la primera en alegrarse, porque como se suele decir, **a los buenos les gusta jugar contra los mejores**. Los valores que me ha enseñado el deporte me impulsan a aplaudir al rival cuando éste hace las cosas bien y Konami no pondrá las cosas fáciles a EA gracias a su nueva alineación. Sin embargo, un partido no garantiza el título de liga. No conviene olvidarnos de que *FIFA* lo ha ganado todo durante la última década. Para arrebatarle el trono del fútbol digital no sirve ganar una mera Copa del Rey. Como diría Boskov, «fútbol es fútbol».

¿PUEDE CONTINUAR UNA SAGA...

SÍ

"Obras como The Last of Us Part 2 se van a beneficiar del cambio de protagonista"

por Israel Mallén

Una saga puede funcionar perfectamente cambiando a su protagonista habitual. Al menos, eso es lo que sucede en la mayoría de los casos. Si vuelves al principio de la revista, en la sección de análisis, leerás que Katrielle, personaje principal en la última iteración de la serie *Layton*, **sustituye con habilidad a su padre**. Mi problema no es con Kat, una chica carismática, impulsiva y con tanto o más instinto para los misterios que Hershel Layton, sino con lo conservador y edulcorado del juego. Un cambio de protagonista sirve para ampliar la diégesis o profundizar en otros personajes ya conocidos. Esto no solo implica variedad narrativa, sino también abre la puerta a **nuevos conceptos jugables**.

El primer grupo acoge propuestas como la de la propia Katrielle, con la que descubrimos a la hija del profesor Layton, o *Uncharted 4: El Legado Perdido*, DLC en el que Nathan Drake cede el protagonismo a Chloe Frazer y Nadine Ross. La jugabilidad no evoluciona, pero el universo narrativo se enriquece. Respecto al segundo conjunto, aquellos juegos en los que un cambio de personaje deriva en una mutación mecánica, pienso en *Dishonored 2*. Corvo y Emily conviven, pero añadir a la hija de la emperatriz dota de nuevos matices al *gameplay*, como un mayor inciso en el control mental de los enemigos y el sigilo. Me atrevo a decir que hay franquicias que **se beneficiarían enormemente** de un lavado de cara. Pese a que me cuesta entender la saga *The Witcher* sin Geralt de Rivia, Yennefer o Ciri tienen personalidad más que suficiente. En la misma línea, la mayor alegría que dejó la PlayStation Experience de 2016 fue descubrir que **Ellie gozará de más peso argumental** y que, por esta vez, Joel permanecerá en un segundo plano. Además de incrementar la visibilización de la mujer en el sector videolúdico, ambas propuestas, una hipotética y otra futura, presentan la oportunidad de conocer mejor a personajes más complejos que sus compañeros. Ya estoy cansado de brujos hipervitaminados y fortachones barbudos. Me resulta mucho más interesante experimentar en primera persona qué implica ser hechicera en el medievo y entender cómo una adolescente sobrevive al apocalípsis zombi.

Mis sagas predilectas son, *grosso modo*, aquellas en las que no hay un protagonista continuado, sino **una proyección del usuario**. *Pokémon* me marcó porque, además de convertirme en el centro de la historia, invita a la autosuperación en cada entrega. Qué más da que capturara a Mewtwo en Kanto, u obtuviera dieciséis metales en Johto; mi exitoso historial no me distancia de mi yo pueril, el que no sabía que podía escogerse entre tres Pokémon. Ambos perfiles comparten una sempiterna sensación de descubrimiento gracias a que Rojo se jubiló a los diez años.

La nostalgia impera en nuestro contexto, pero debemos aprender a avanzar. Comparto vida con la persona más maravillosa del mundo porque me atreví a conocerla y a abandonar memorias vetustas. Por más que añore a Layton, Katrielle merece una oportunidad; **quiero conocer la historia que tiene que contar**.





...SIN SU PROTAGONISTA?

no

"Un nombre va asociado irremediablemente a una historia y a un personaje."

por Juan Pedro Prat

Hablar hoy en día de cambios o reinicios en una saga es meterse en terreno pantanoso. Lo más adecuado es, sin duda, saber decir basta, aunque esto no sea una práctica muy popular en los últimos tiempos.

Los jugadores nos encontramos ante una bifurcación y, por norma general, elegimos el camino incorrecto. Este camino significa sacrificar todo lo que es una saga o franquicia —en definitiva, un nombre— por poder seguir jugándola durante mucho tiempo. Para no caer en una espiral de repeticiones, está empezando a barajarse la opción de continuar sagas consagradas con otros protagonistas, con otra historia, olvidándose casi por completo de lo que un día fue para un jugador un determinado título. *Uncharted* es una de las últimas en poner en práctica esta metodología, aunque antes que ella ya teníamos otras como *inFamous* que habían hecho algo parecido.

La relación entre protagonista y juego es un vínculo que no debería poder romperse tan fácilmente. *Tomb Raider* ha sufrido unos tres reinicios en las últimas décadas, pero Lara Croft sigue siendo la aventurera que protagoniza cada una de las nuevas iteraciones —sea cual sea la generación de hardware en la que estemos—.

Se trata de darle al jugador un universo reconocible con un personaje con el que identificarlo al momento. Es un trabajo tremendamente complicado crear un protagonista con la suficiente fuerza como para meterlo en el cajón tras tres o cuatro entregas trabajándose a su público.

Nathan Drake, Cole McGrath, Hershel Layton, todos ellos han sufrido, o está sufriendo, un relevo generacional para poder seguir contando historias nuevas bajo un mismo sello reconocible y exitoso. Y no niego que se pueda conseguir, reclamo que no debería hacerse, ya que es una forma demasiado fácil de no batallar por lo que se quiere conseguir.

En Sony Santa Monica han decidido aplicar una filosofía más aristotélica y han decidido no abandonar su raíces, y tampoco a Kratos. A cambio han tumbado la ambientación y el trasfondo que había acompañado al espartano hasta ahora. No voy a negar que me agrade, pero tampoco es la mejor opción a elegir. Por lo menos se han mantenido fieles a un personaje que es el que ha conseguido alcanzar a millones de jugadores.

Mi posicionamiento puede ser el más difícil de defender, ya que las desarrolladoras están sabiendo darle nuevas vidas a sus franquicias de una forma mágnífica, pero eso no deja de evidenciar una sed insaciable de explotar grandes creaciones.

En Naughty Dog pueden haber jubilado a Nathan Drake y puede que Chloe tenga un futuro brillante al frente de la franquicia, pero para mi, el nombre de *Uncharted* siempre irá ligado a un personaje y a una historia: la de un aventurero algo socarrón y carismático que siempre se mete en líos y sabe cómo salir de ellos.

Haciendo un símil náutico, el capitán del barco debe hundirse con su navío y las sagas no deberían continuar sin su personaje estrella. Pueden existir, pero serán otra cosa completamente diferente.

FINAL DESTINATION



MIGUEL ARÁN

World of Warcraft mata

El *oscuro pasajero* de Blizzard sigue dominando

No es en exagerado catalogar a *World of Warcraft* como el MMO más exitoso de la historia. De hecho es quedarse algo corto teniendo en cuenta las cifras que sigue manejando este behemot jugable hasta trece años después de su lanzamiento original. Blizzard rara vez publica números concretos, pero los estimados hablan de entre 4 y 5 millones de suscriptores en la actualidad, con un máximo histórico de 12 millones simultáneos alcanzado en octubre de 2010 según fuentes oficiales.

Por si los números crudos no fueran suficientemente vertiginosos, pongámoslo en perspectiva con sus más directos competidores. *Final Fantasy XIV* —que está en máximos históricos—cerraba el verano con en torno a 1,1- 0,8 millones. Mientras que *Guild Wars 2*, la que fuera gran promesa de los disidentes del género, agonizaba con menos de 0,5 millones de usuarios activos. Ambos juegos lanzados en los últimos cinco años, ¿cómo puede ser que no hayan hecho ni una pequeña muesca sobre un juego que lleva más de una década —y tres generaciones— de reinado incontestable?

Antes de continuar debo poner las cartas sobre la mesa: nunca he sido particularmente fan de Blizzard. Reconozco la elevadísima calidad objetiva de casi todos sus desarrollos, e incluso soy jugador habitual de *Overwatch*. Pero ni comulgo demasiado con la estética "marca de la casa", ni con su enfoque en el diseño de mecánicas estos últimos quince años —excesivamente conservador y propio de quien aún vive de rentas—.

También hay que aclarar que el *WoW* de ahora poco se parece al que fue lanzado. Y no me refiero a la expansión que literalmente transformó su mundo, si no a la innumerable cantidad de características y *assets* que han sido implementados o modificados durante su larga andadura. Ahora sí, vayamos al meollo...

Aún con las limitaciones propias del formato, me gustaría convertir esta columna en un alegato a favor de todos esos pequeños e imperfectos MMOs que cayeron derrotados en la guerra comercial. También como *in memoriam* de aquellas contadas superproducciones con auténtico potencial de convertirse en *"WoW-killer"—SW The Old Republic*, por ejemplo—, y que terminaron malviviendo en la frontera entre el olvido y la irrelevancia. Todos ellos se enfrentaron con bravura al campeón de Blizzard... y perecieron al no saber ofrecer una propuesta lo suficientemente atractiva como para desbancarle en justa lid.

El reinado de *World of Warcraft* deja tras de sí un reguero de cadáveres, en un mercado inclemente en el que rara vez hay lugar para la medalla de plata.

Sin ahondar demasiado en los motivos por los cuales se ha mantenido invicto comercialmente tanto tiempo, podemos resumir el secreto de su éxito en dos pilares fundamentales. 1) Ambientación y lore. Tanto por



beber de una saga clásica con millones de fans, como por el extremo cuidado con que múltiples escritores y guionistas lo han ido expandiendo todos estos años. 2) Acabado. *World of Warcraft* ha inventado muy pocas cosas, pero ha sabido pulir la gran mayoría de sus mecánicas al extremo: es innegable que ha sido un perfeccionador nato a todos los niveles.

Aún así, en su origen no era este *berséker* que estamos describiendo. Y tampoco tenía ni una fracción del contenido del que dispone ahora. Era un MMO más. Con *hype* extra por venir de quien venía, cierto, pero nada más. Nadie habría podido vaticinar su ascenso años después, por muy buenas maneras que apuntaran las primeras versiones. Fue el apoyo de los usuarios y el trabajo continuo de Blizzard el que cristalizaron en el fenómeno masivo que hoy conocemos. Pero… ¿qué habría pasado si *WoW* no hubiera llegado a un mercado fragmentado y ya hubiera existido entonces un MMO que copara el 80% del mismo? ¿habría resistido Blizzard el envite de un monopolio ajeno? Puede que sí, pero también puede que no.

Me gustaría, por un momento, que todos hiciéramos de abogados del diablo. Pensemos en toda la competencia a la que *WoW* asfixió indirectamente al ocupar semejante volumen mediático y comercial. No los veamos como juegos defectuosos o limitados, sino como oportunidades perdidas de llegar a innovar de verdad en los MMOs.

Star Wars Galaxies es quizá el ejemplo más paradigmático para ilustrar la situación. Lanzado dos años antes que *WoW*, lastrado por un combate poco gratificante y una curva de desarrollo de personajes draconiana. Quizá no sea un ejemplo de fineza jugable, pero sí de ideas audaces. Primero tenemos el conocidísimo *setting* de ciencia ficción, que corta amarras con los clichés de lo medieval/fantástico. A ello le sumamos uno de los sistemas de *housing* —y *crafting*— más complejos e interesantes jamás creados; donde los jugadores podían crear y amueblar ciudades en casi todos los rincones del mapa.

Como juego era tremendamente tosco y hostil hacia el jugador, pero se tomaba mucho más en serio el concepto de "permanencia". Además tenía la ventaja de no haber sido víctima de la "estandarización post-*WoW*", y miraba a sus propias posibilidades con ojos ingenuos, dando lugar a planteamientos originales.

El éxito absoluto de *WoW* ha supuesto la normalización del género en mayor medida. En aspectos concretos y estrictamente pragmáticos como la inferfaz, hasta se agradece. En otros como los jugables... ha sido una catástrofe a mi entender. No solo por la legión de imitadores voluntarios que ha surgido, sino también por la convergencia involuntaria en la que caen muchos desarrollos —otro ejemplo de este último punto podría ser la influencia de *CoD Modern Warfare* en los *shooters* coetáneos... que casi da para tesis doctoral—.

Si ponderamos ambas situaciones vemos por qué las perspectivas han sido tan poco favorables para cualquiera que se atreviese a nadar a contracorriente en este mercado. Por un lado muchos juegos compiten con él en su mismo terreno, intentando transferirse parte de su éxito a base de calcar su fórmula: rara vez duran demasiado. Por otro hay propuestas que intentan alejarse del estándar para ofrecer enfoques novedosos: suelen tener más éxito que los anteriores a largo plazo y contar con comunidades de incondicionales, pero al no pasar por el aro de la estandarización se cierran mucho mercado de buenas a primeras. Pienso por ejemplo en *The Secret World* o *EVE*.

Y así como *WoW* ha sido una experiencia netamente positiva para millones de jugadores, me parece un ejercicio interesante imaginar una realidad alternativa en la que nunca hubiera sido lanzado. ¿Habría evolucionado el género hacia una mayor profundidad y diversidad en sus propuestas?¿Quizá otro juego distinto acabaría portando su corona y reeditando —o superando— su éxito? Y en ese caso… ¿habría tirado por los mismos derroteros? Lamentablemente nos tendremos que conformar con meras conjeturas. Paranoias propias a parte, una cosa está clara: *World of Warcraft* es un juego de altísima calidad que se ha ganado su éxito a base de dar a sus usuarios lo que querían, más de lo que querían, y lo que aún no sabían que querían. Nadie se lo ha regalado. Pero también es de justicia recordar que las aguas por las que aletea este depredador se tiñen de rojo demasiado a menudo. Aunque claro, el tiburón no tiene la culpa de su naturaleza...

MIDNIGHT CHANNEL



JUAN TEJERINA

La traición de la rebaja

Tras dos semanas de vida, el precio se parte en dos

Contemplo con asombro cómo un juego que analizamos en las páginas de esta misma revista, ya ha sufrido **su primera bajada de precio.** Hablo, ni más ni menos, que *The Evil Within 2*, cuyas ventas no han debido acompañar de la manera prevista y se ha visto rebajado en sus primeros días de vida. Este movimiento hace que mis dudas se disparen con respecto a la viabilidad de este mercado y cuánto de cierto hay en que los precios estándar de 69€ son algo positivo para la propia industria.

En primer lugar, ¿qué clase de jugarreta es esta? ¿Qué estarán pensando aquellas personas que compraron el juego de lanzamiento? En apenas unos días de vida, el juego **ha sufrido una rebaja de un 40%** sobre su precio de venta al público. Esto es —como poco— descorazonador para el consumidor que haya puesto su confianza en lo nuevo de Bethesda desde el primer día. La fidelidad, la apuesta a ciegas y el compromiso se han visto recompensados con un movimiento que sabe poco menos que a **traición**. En tan sólo una semana, el juego vale casi la mitad. «*Gracias por confiar en Bethesda.*»

Esto puede parecer un movimiento sin relevancia, a fin de cuentas a Bethesda le importa muy poco ese grado de confianza por parte de sus seguidores: **lo que necesita es vender**. Sin embargo, sienta una serie de precedentes que pueden no venirle tan



bien de cara a sus propios intereses. En primer lugar los jugadores no son tontos, y pueden caer en la trampa **una** vez. De ahora en adelante, todo aquel que esté interesado en un título de la compañía, se aprenderá el truco de esperarse unas semanas y… ¡bingo! ¡Rebaja al canto! Vistos los antecedentes, tan sólo hay que castigar a la compañía **absteniéndonos durante las primeras semanas** para que ésta se ponga nerviosa, y nos regale una rebaja sustancial sobre el precio de sus novedades. Sencillo ¿verdad? Donde las dan las toman, Bethesda, y la patada que le has dado a quienes han confiado su dinero en ti, te la devolverán con creces en tu próximo lanzamiento.

Sin embargo, y más allá de esta serie de diatrabas comerciales —donde lo único que pretendo es reflejar una problemática— todo este tema me lleva a pensar en **qué está sucediendo** en un mercado cada vez más saturado de juegos y propuestas. Y creo que puedo decir, con escaso margen de error, que el problema reside en que la oferta es cada vez mayor: pero **los precios no cambian**. Y aunque la oferta sea más amplia, los salarios siguen siendo los mismos; con lo que las novedades de cada compañía son cada vez menos relevantes en unos estantes que viven una constante renovación.

Entendámoslo de este modo. Antes no había tanto material entre el que elegir, con lo que una novedad siempre parecía más interesante para el jugador. Sin embargo, ahora hay tal cantidad de lanzamientos, que es más que probable que el jugador **opte por otro juego**. Si antes la elección era entre dos títulos *(un 50% de posibilidades de ser elegido)*, ahora puede ser entre cinco, seis ó siete. Eso sin contar con las ofertas habituales. Es decir: **es menos probable vender una novedad que antes**. Y el motivo es que los precios son **prohibitivos**.

Pongámonos en situación. Hace unos años contabas con tus 70 euritos de rigor para darte un capricho al mes. Acudías a la tienda y ahí estaban ese par de novedades. La elección era



relativamente sencilla. Sin embargo, si el pasado mes de octubre acudías a la tienda, es muy posible que te encontrases con *The Evil Within 2* pero también con *South Park*, *Assassin's Creed*, *Wolfenstein*, *Fire Emblem*, *Sombras de Guerra* o el mismísimo *Super Mario Odyssey*. Si sumamos los precios de cada una de estas novedades, obtenemos **una cifra que supera los 400€**. Viviendo en un país con una tasa de paro por las nubes y una media salarial ridícula ¿quién puede permitirse estar al día con las novedades? Muy pocos. Así que lo que ocurre es que te vas con uno de esos títulos en la bolsa, y **el resto pierden una venta.**

Con las cartas puestas sobre la mesa, nos encontramos en una situación en la que los grandes títulos están viendo que las ventas no acompañan —de lanzamiento— como antes. Y esto ocurre principalmente porque la competencia es feroz y **los precios están igualados**; respondiendo a una suerte de pacto tácito incomprensible. ¿En qué cabeza cabe que un juego de calidad mediocre como *Sombras de Guerra* esté a la par de *Super Mario Odyssey* en precio? (irónicamente, es más caro el juego de Warner).

No es lo mismo comprar jamón ibérico, que un sobre de lonchas en tu *súper* habitual. No es lo mismo ir a un concierto de MUSE, que a ver tocar a tus vecinos en las fiestas del barrio. No es lo mismo conducir un Ferrari, que un Seat Panda. Y no es lo mismo comer en Baravaca —con un chef de primera—, que en McDonald's. Así pues **¿por qué todos los juegos cuestan igual?**

Antes no importaba tanto, pero ahora el jugador tiene mucho material para escoger, y sabe que los 60€ de rigor **irán a un juego que ofrezca garantías**. Esto es algo que las desarrolladoras tienen que entender, interiorizar y contestar con una respuesta inteligente dentro del mercado.

Hoy por hoy la oferta de videojuegos es abrumadora, pero —si quieres sumar una venta— tienes que ser consciente de que el bolsillo de los consumidores no lleva activado el "*klapaucius*" de los *SIMS*. Es por ello que es muy inteligente hacer del precio una ventaja competitiva. Y es que en una estantería con siete novedades a precios equiparados: lo más probable es que el comprador se decante por aquel que ofrezca más garantías. Sin embargo, la decisión se complica si aquellos títulos menos llamativos juegan a su favor con un precio inferior. Quizás interese llevarse de la tienda dos novedades que juntas sumen el mismo precio de cierto *"must-have"*. Básico ¿verdad?

Los **precios son prohibitivos**, y los jugadores estamos ya cansados de gastarnos semejantes cantidades en títulos que pueden caer en el olvido. No es algo raro: ocurre en todos los ámbitos culturales. Todos tenemos **libros a medias**, películas detenidas a la mitad y discos que no hemos vuelto a escuchar. Es parte de la dinámica. Sin embargo, ningún libro, película o disco sale al mercado con un precio de 69€. Todos tienen precios que permiten al comprador "arriesgarse" un poco más. **¿Qué ocurriría si los libros costasen 69€?** Que leeríamos aún menos. No sólo porque nuestro bolsillo no podría permitírselo, sino porque el riesgo sería muy grande *«¿y si no me gusta?»*

La industria debe madurar en este aspecto. Puedo entender que ciertos juegos salgan al mercado con un precio que responda a unos estándares de calidad indiscutibles. Estoy —y seguramente lo estés tu también— dispuesto a pagar esos 69€ de rigor por juegos que ofrecen una experiencia de garantías. Sin embargo, en el mercado hay **muchísimos otros juegos** por los que hoy por hoy ya no pagaríamos una gran cantidad de dinero: pero por los que sí pagaríamos una suma inferior. Juegos que ofrecen propuestas menos ambiciosas, pero disfrutables al fin y al cabo.

Estos títulos **se están ahogando** al tratar de competir con juegos mucho más ambiciosos. Se están viendo ignorados en las estanterías. Y aunque me gustaría decir que están siendo *"injustamente ignorados"*, lo cierto es que no lo creo así. Desde el momento en que deciden salir a la calle en igualdad de precios, asumen el riesgo de caer en el olvido. Es momento de que la industria asuma que el precio *"deluxe"* debe quedar **reservado para títulos de calidad excelsa**. Y el resto, que no son para nada despreciables, se acoplen más a las posibilidades de nuestros bolsillos si quieren garantizarse unas ventas.

Unos precios más atractivos se traducen en **mayores posibilidades de venta** para la compañía en cuestión, y una variedad mayor para la ludoteca del jugador. Como dirían los entendidos: *win-win*. Una combinación **ganadora** y **necesaria**.

OUTER HEAVEN



JAVIER BELLO

Cuando los objetos pierden su identidad

Leyendas sustituidas por números y colorines

Llamadme clásico, pero a lo largo de los últimos años se ha ido instaurando una tendencia en los juegos de rol, en especial los que cuentan con opción de multijugador. Los objetos legendarios **han perdido lo que creo que los hacia especiales**: su historia, su mito y su identidad. Cuando, tras muchas horas de aventura en alguna misión poníamos nuestras manos sobre una suculenta recompensa, sabíamos que el objeto obtenido era especial.

Una de las cosas más interesantes en este tipo de juegos es hacerse con estos artefactos únicos. **Contienen una historia en sí mismos**. Cómo o por qué fueron creados tiene un valor añadido y es algo que se refleja luego en las capacidades especiales del objeto. Incluso cuando no se trataba de alguna arma legendaria, sino de una equipación exclusiva sin un gran trasfondo por haber superado algún reto difícil, seguía constituyendo algo casi único.

Pero entonces llegaron los MMORPG. Con el *boom* del género que encumbró *WoW*, Blizzard popularizó la escala de poder en sus objetos mediante un código de colores. Si millones de usuarios consiguen las espadas de Illidian—por citar un ejemplo—, éstas **pierden parte de su exclusividad**. Pero si el mismo objeto está disponible en un color que lo torna más poderoso, todos pugnan para conseguir tan legendario botín.

Esto no se limitó a los juegos de rol masivos, sino que también se



empezó a trasladar a las campañas de un jugador y cooperativas. Es el caso de *Borderlands*, ya que una de las principales bazas de la obra de Gearbox Software, de la que tanto presumía, era su arsenal casi infinito compuesto por *tropecientos* millones de armas. No es el único, pues Bungie y Ubisoft adoptaron el mismo sistema con *Destiny* y *The Division*. Esta es una práctica cada vez más extendida, pues otros muchos juegos recurren a esta mecánica para escalar el poder de los equipos obtenibles.

Además, hay multitud de títulos que nos permiten crear y personalizar nuestros objetos, que, sin mucho esfuerzo, suelen ser bastante mejores que los que obtenemos como recompensa tras superar tediosas misiones o vencer a enemigos singulares.

El resultado de todo es que estos elementos, que son una pieza más de la historia del mundo ficticio en el que jugamos, **terminan siendo poco más que un puñado de números y colorines** destinados a ser descartados y olvidados tan pronto conseguimos uno superior.

Entiendo la necesidad de hacer esto en juegos multijugador con millones de participantes. **Parte de la competitividad se basa en tener mejores objetos** que nuestros rivales. Una gorra con un cuerno de unicornio o una chaqueta teñida con el degradado oro reluciente y bronce bruñido; lo que sea para diferenciarnos de la plebe *casual*. Sarcasmos aparte, este afán por amasar objetos meramente por su estética o por sus cifras anula la inmersión. La experiencia de lograrlos se torna descafeinada; ni siquiera importan en su realidad.

Aunque sé que esto no es así en el 100% de los juegos roleros, **me entristece ver que esta práctica es la más estandarizada** y que importe más ir a la última moda virtual que pararse a disfrutar de la misión y el trasfondo que han confeccionado los creadores de la obra.

DONKY KONG COUNTRIT













GUIÓN Y DIBUJO DE JAUME FONT ROSSELLÓ.

@JFRTEAM



—Félix «La Roca» Barrachina



"Metal Gear, siempre y cuando lo dirija Hideo Kojima"

—

Si ya no es considerada en sí una serie —o un conjunto de películas— por la **cantidad de secuencias cinemáticas bien orquestasdas** y dirigidas que tienen lugar dentro del juego, una buena saga a tener en cuenta para ser llevada a la pequeña pantalla es sin duda *METAL GEAR*.

Toda la trama y los giros de guión ideados por Kojima Productions dan de sobra para elaborar **una de las mejores series** de la época actual. Cumpliría con todos los cánones de una buena serie: intriga, acción, suspense, violencia, a lo que se le suma la situación política internacional de estos tiempos: que le daría un *handicap* aún más alto a ésta. Tanto en el supuesto de que fuera un metraje en imagen real como de animación, deberia ser dirigida (aunque peque de soberbio) **por el gran Hideo Kojima,** el tio dirigiendo secuencias es un artista y cuando alguien hace bien su trabajo, hay que dejarselo hacer, si es que el muchacho **tenia que ser director de cine.**

Javierpa

"Yakuza o Persona serían dos series muy interesantes"

—

Sabiendo que Netflix ya está con la serie de *The Witcher*, me gustaría que se hicieran series de dos sagas **muy japonesas** como son *Yakuza* y *Persona*. La primera orientada a un público adulto, con artes marciales bien trabajadas y tratando la violencia de la mafia japonesa al estilo Narcos, además sacándole partido al encanto friki inagotable de Japón.

La segunda sobre *Persona* para un público juvenil y adulto, fan de los juegos, **abordando temas de actualidad** como lo hacen en los videojuegos para atraer a público desconocedor de esta exitosa saga de juegos. Creo que serían **dos series muy interesantes** y con una ambientación poco explotada, que gustarían mucho entre los jugones.

¿QUÉ SAGA TE GUSTARÍA VER CONVERTIDA

EN UNA SERIE DE TV?

Félix Barrachina

Sin duda en la televisión actual —abierta a ideas traídas de otros medios desde hace tiempo— **se le están acabando las ideas**, de ahí la retahíla de *remakes* y revisiones a los que nos están exponiendo las productoras. Ahora están fijando sus miras en un producto **como el nuestro**, el del videojuego, que contiene **todos los ingredientes** para ser trasladado a la pequeña o gran pantalla. Pruebas tenemos muchas, resultados, **discutibles**.

Franquicias basadas en la narrativa y que encajen en el sector de la pequeña pantalla podemos nombrar a muchas, pues **cada vez los presupuestos son más altos y generosos**, además de actores de renombre llamados por el éxito que estamos viviendo en los últimos tiempos en el ámbito seriefilo. No me puedo quedar con una, porque en el caso de una película nombraría a *Uncharted* o *The Last of Us* que se ajusta más en ese nicho, **en el caso de las series** quizá una franquicia como *Mass Effect* encajaría en el perfil de algo seriado, una Space Opera muy muy jugosa, con personajes ricos, muchas variables y un escenario espectacular. Otro que **quizá encajaría bien** sería alguno de los grandes videojuegos de David Cage, *Beyond*, o el próximo *Detroit: Become Human* que está por llegar son productos muy hechos y altamente adapatables.



V'Ma

"Quiero más Overwatch. Me vale en serie, en comic y en película."

Para no quedarme **con solo videojuegos antiguos** voy a decir una de las series que mas reclama cierta comunidad de jugadoras/es: la serie de animación de *Overwatch*. Quien ha visto los cortos CGI´S y el de animación sabrá que hay cantidad de material para poder hacer una serie , ya sea una **precuela** contando la caída de Overwatch, o la historia actual. También podrian pensar en un *spin off* y basarse en su mundo, pues con cada corto/comic y actualización del juego amplian ese mundo.

Lo dicho, por su amplio *lore*, por su amplio mundo, una serie de *Overwatch* no estaría nada mal, aparte siempre le vendría bien nuevas formas al videojuego para poder contar su historia; ya que este —como todos sabemos— nació sin dicho modo quedándose solo en un juego multijugador.

PD: Aparte, estaria bien poder escuchar el *ryuga wata teki wo kurau* **sin ponerte nerviosa** y mirando a todos lados esperando que te salte un maldito dragón que mande tu partida a la porra.

Mateu G.

"Metro podría narrar una historia distópica sin caer en lo habitual"

Una saga que creo que podría ser muy interesante seria la de *Metro*, ya que en juegos como *Last Light* que aportaron nuevo contenido a la trama. O el próximo *Exodus* que lleva el mismo camino.

Una serie sobre *Metro* **podría ser una adaptación** de los mismos desde otro punto de vista; o también podría aportar mas historia a la trama, como una precuela que hablase de **cómo surgieron los primeros asentamientos humanos** en las lineas de metro de Moscú. También como podría ser la aparición de los primeros oscuros y cómo afectaron a la humanidad. Lo vería como una buena apuesta de una serie que mezclara terror y extinción de la humanidad sin ser *The Walking Dead*.



NÚM. 23 - NOVIEMBRE 2017



DIRECTOR
JUAN TEJERINA
SUBDIRECTOR
JUAN PEDRO PRAT
JEFE DE REDACCIÓN
BORJA RUETE
RESPONSABLE DE CONTENIDO
CARLOS SANTILLANA
A FONDO
ALEJANDRO CASTILLO
PULSA START
ROBE PINEDA
LEVEL UP!
MARC ARAGÓN
INSERT COIN
JON ANDONI ORTIZ
EN LA TRIBUNA
DANIEL ROJO
REDACCIÓN
JAVIER BELLO
FERNANDO BERNABEU
ÁNGELA MONTAÑEZ
ÁLEX G. RODRÍGUEZ
ISRAEL MALLÉN
GAMER ENFURECIDO
MIGUEL ARÁN
COLABORA
RAMÓN MÉNDEZ
ALEJANDRA PERNIAS
FRANCHUZAS
GEMMA BALLESTEROS
DIRECCIÓN DE ARTE
JUAN TEJERINA
DISEÑO Y MAQUETACIÓN
ÁLEX G. RODRÍGUEZ
JUAN PEDRO PRAT
JAVIER BELLO
ILUSTRACIÓN
EVA M. MARTIN
ISABEL M. FERNÁNDEZ
MIMI PINK
JAUME FONT ROSSELLÓ
ESGALOR
SERGIO MELERO
CORRECCIÓN
BORJA RUETE
ISRAEL MALLÉN
PROOF READING
FERNANDO BERNABEU

GAMES TRIBUNE MAGAZINE

—
IMPRESO EN MADRID

ESTE NÚMERO NO HABRÍA SIDO POSIBLE SIN EL

APOYO DE NUESTROS SOCIOS GOLD

RODRIGO DÍEZ	ÁNGEL SAN MILLÁN	ALEIX ROCA	AARON REBOREDO
HÉCTOR LÓPEZ	HUMBERTO GUILLÉN	RAFAEL CASTILLO	KENNY J. DÍAZ
JUAN A. HURTADO	JOSEP FRADE	JOSÉ A. SILVA	JUAN POLO
RUBÉN FÚNEZ	SAMUEL MENA	JORDI SALMERÓN	ALONSO PÉREZ
HODEI TIJERO	ARTURO SÁNCHEZ	DAVID CIA	MANUEL CASTILLO
DAVID RIOJA	JOSÉ F. ALONSO	IVÁN MARQUÉS	INMACULADA ZAFRA
DAVID MARTÍNEZ	JAVIER MONFORT	CARLOS CAPELLÁN	HÉCTOR MIRÓ
DIEGO VILLABRILLE	RAMIRO DÍEZ	DANIEL RETAMERO	JUAN CARLOS UCEDA
PABLO JIMÉNEZ	ADRIÁN CALVO	ADRIÁN LÓPEZ	MATEU GRAMUNT
JOSÉ L. OJEDA	RAÚL MANERO	JUAN A. BLAYA	MARTA SÁNCHEZ
VALVANERA MORENO	ÁNGEL FUNCIA	ENRIQUE EVANGELISTA	MARCO ANTONIO F.
ALEJANDRO SUÁREZ	GERMÁN MARTÍNEZ	VÍCTOR HURTADO	DAVID CERVERA
IVÁN FERNÁNDEZ	DAVID GUARCH	ALBERT MARX	ROBERTO CABO
JAUME MINGOT	JAVIER MARTÍNEZ	JAVIER FRAGA	ROBERTO MENDIOLA
LÁZARO FERNÁNDEZ	ADRIÁN OJEDA	FRANCISCO CORRAL	ADRIÁN VIDUEIRA
JORGE GONZÁLEZ	JON A. ORTIZ	RAFAEL DEL OLMO	JOSÉ ÁNGEL DÍAZ
ENRIC LLOP	ENDIKA MONTOYA	CRISTIAN JIMÉNEZ	DENNY SOTO
CARLOS MARTÍN	JOSÉ M. ARCE	MIKEL CARPIO	ÁLEX MOYA
JUAN J. DOLZ	IVÁN PIQUERO	JUAN V. HERRERA	JERÓNIMO URQUIZA
RUBÉN COSTA	ALFREDO BERNABEU	JOEL IBÁÑEZ	JOSÉ M. MUÑOZ
PEDRO HERRERO	IÑAKI ALBIZUA	DANIEL BARRIUSO	DAGMARA KABALA
ADRIÁN TORRES	PHILIPPE CHIDOYAN	DANIEL GÁLVEZ	MANUEL NAVAS
RAIMON MARTÍNEZ	MILLÁN DIGUELE	ALBERTO SAN SEGUNDO	ANXO SOTELO
MANUEL VALLEJO	ÓSCAR COSTALAGO	CARLOS MORALES	ÁNGEL ALCUDIA
XAVIER SOLÉ	MARCOS GUARDE	TOMÁS SÁNCHEZ	ALEJANDRO MUNIESA
PABLO FUERTES	ALEXANDRE OLIVERA	PAU XAUBET	JULIÁN BLANCO
JUAN R. ESPINOSA	CARLOS RODRÍGUEZ	JOTA DELGADO	FRANCISCO GONZÁLEZ
ROQUE M. GUILLÉN	ORIOL PARDO	JUAN IBÁÑEZ	ANTONIO SOTO
JORGE H. PEYRET	MARCOS ESTEBAN	ANTONIO VALDENEBRO	JOAQUÍM NAVARRO
ALEJANDRO CEBRIÁN	FERNANDO CORZO	DANIEL PERALES	DAVID RASCÓN
ÁNGEL M. DE MIGUEL	MARÇAL CANALS	RUBÉN CAMAÑO	JUAN BUSTAMI
MARC SÁNCHEZ	SILVESTRE MONTIANO	BENJAMÍN MAÑAS	ASIER HERNÁNDEZ
JESÚS I. GANDOY	JOAQUÍN RELAÑO	ANTONIO CRESPO	JHAYR BARRIGA
ADOLFO FERNÁNDEZ	ALBERT MARINÉ	JOSÉ L. EGEA	ALFONSO ROPERO
ELIEZER PLASENCIA	DIEGO VALENTÍN	DENNIS CUESTA	JAVIER NAVARRO
FRANCISCO FERNÁNDEZ	GEMA LEÓN	FERNANDO BERNABEU	AARÓN RAMOS
JUAN LILLO	ENRIQUE FERRER	SERGIO FERNÁNDEZ	SERGIO SAMPEDRO
LUIS I. ROCHE	DAVID MARTÍNEZ	ALEJANDRO ALTABER	VÍCTOR D. MARTÍNEZ
JON CALONGE	DANIEL BUENO	FÉLIX BARRACHINA	ÁLVARO GIL
ÓSCAR BUSTOS	RUBÉN SÁNCHEZ	MARÍA N. SANTIAGO	JORDI CARRES
Mª DEL CARMEN BELLIDO	GONZALO MUÑOZ	MAIKEL FERNÁNDEZ	MARC GIMENO
JORDI BELTRÁN	ANTONIO RUIZ	SERGIO LEÓN	JAVIER GARZÓN
SERGI MESTRES	ARTURO GONZÁLEZ	MARC DOMINGO	FERNANDO GÓMEZ
CARLOS ZARZUELA	PABLO CANO	FRANCISCO J. CERVERA	A. MINGORANCE
JAVIER PALACIOS	JESÚS Y. TORRES	CRISTIAN LEGAZA	PABLO ACOSTA
GABRIEL PÉREZ	CARLOS CASADO	FRANCISCO APREA	DAVID GILARRANZA
DAVID RUIZ	JAIRO LUGILDE	CAMILO MAGDALENO	DAVID CAPITÁN
JOAN LLORENS	MANUEL COTA	SANTIAGO SOUTO	VERÓNICA ALFANI
JAVIER GARCÍA	RUBÉN DÍAZ	PEDRO RUIZ	AITOR MARTÍNEZ
SERGIO BIENZOBAS	FRANCHO CALAHORRA	DIEGO BARRANTES	LEONARDO AVELLEYRA
MANUEL LÓPEZ	ÓSCAR MARZAL	MANUEL HERMIDA	SERGIO FERRER
SUSANA RAMÍREZ	GABRIEL Gª-REDONDO	DAVID YÁÑEZ	JOAQUÍN VILAPLANA
ISMAEL ABAD	LUCÍA S. SAEZ	SERGIO PERA	BORJA RODRÍGUEZ
JORGE ENCUENTRA	ÁLEX BORREGO	ISRAEL QUINTANA	RAÚL HIDALGO
DANIEL ROJO	MAU RODRÍGUEZ	ALEJANDRO RODRÍGUEZ	ALEJANDRO TEJERINA
MIKEL THOMEN	JOSÉ GARCÍA	RODRIGO PEÑA	SERGI SIN
VIRGINIA MARTÍNEZ	DAVID NEIRA	ALBA GRACIA	ÁNGEL MONLLOR
JORDI LLOP	DAVID OLIVA	ASIER SÁNCHEZ	JOSÉ M. CASTRO
FRANCISCO FLOREZ	SAMUEL MIRAVET	CHRISTIAN APARICIO	JUAN CORDERO
DAVID MOTA	PATRICK SVENSSON	VICENT MENGUAL	ARÁN CASTELLÀ
ELI LÓPEZ	JOSÉ A. GONZÁLEZ	JAVIER I. CALVO	ALBERT GALLEGO
IVÁN VINAGRE	CARMEN SÁNCHEZ	AARÓN MOLEÓN	JESÚS DÍAZ
VÍCTOR FLORES	FERNANDO M. ALONSO	ADRIÁN RODRÍGUEZ	DANIEL RAMÍREZ
JOAQUÍN ASTETE	RAÚL FERNÁNDEZ	SALVADOR FERNÁNDEZ	JULIO SANZ
EDUARDO BRIALES	ROQUE LARA	NICOLÁS DE LA PEÑA	JESÚS MUÑOZ
FRANCISCO LÓPEZ	LUIS J. MORENO	FRANCISCO J. GIL	ERNESTO MARTÍN
P. LÓPEZ-GUADALUPE	MIGUEL ARÁN	XAVIER GRAS	PEDRO MIRANDA
ADRIÁN DÍAZ	ANTONIO ARTIGAS	CARLOS FERNÁNDEZ	ISRAEL MALLÉN
FERRÁN PERUGA	GUSTAVO ORTEGA	JAMES PHELAN	HUGO MUÑOZ
ADRIÁN JIMÉNEZ	CARLOS LORCA	SERGIO SANTIAGO	JAVIER ESTEBAN
PABLO ALBUIXECH	DAVID LEÓN	ALBERT BADOSA	DIEGO GONZÁLEZ
MARCOS CARBALLO	ASIER FERNÁNDEZ	MANUEL SAGRA	PAU DAMIA
AITOR LÓPEZ	IÑAKI BENDICHO	GABRIEL PIEDRA	DANIEL VILLAVERDE
MANUEL BUITRAGO	LOURDES LLOPIS	JOSÉ A. MANRIQUE	MARCOS SÁNCHEZ
MARIANO ESPERANZA	DANIEL RAMOS	MERCEDES MORANTE	
PABLO MOLINA	ALBERTO GAMARRA	JUAN C. LUCAS	
DAN-BEE LEE	ALBA PAZ	JACOBO LUENGO	

A TODOS, GRACIAS


DESCUBRE LA PORTADA ALTERNATIVA
SUPER MARIO ODYSSEY · FINAL FANTASY IX · STAR WARS BATTLEFRONT II · CUPHEAD
GTM
NOVIEMBRE 2017 - 023
O.G.T
(OTRO GRAN TITULO)
SIN
FISURAS
SOUTH PARK: RETAGUARDIA EN PELIGRO
TOKEN BLACK
TUPPERWARE
CLYDE DONOVAN
MOSQUITO
KENNY MCCORMICK
MYSTERION
ERIC CARTMAN
THE COON
KYLE BROFLOVSKI
HUMAN KITE
STANLEY MARSH
TOOLSHED
TIMMY BURCH
IRON MAIDEN
(GUEST STARRING)
BRADLEY BIGGLE
MINT-BERRY CRUNCH


GTM